



ИГРАЙ!

ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР

ТРИСТАН ДОНОВАН

Вступительное слово Ричарда Гэрриота



TRISTAN DONOVAN

REPLAY

THE HISTORY OF VIDEO GAMES

YELLOW ANTS
(LEWES)

ТРИСТАН ДОНОВАН

ИГРАЙ!

ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР

БЕЛОЕ ЯБЛОКО
(МОСКВА)

УДК 79
ББК 77
Д67

Донован, Т.

Д67 Играй! История видеоигр / Тристан Донован; пер. И. Воронина.
— М.: Белое Яблоко, 2014 — 648 с.

ISBN 978-5-9903760-4-5

«Играй! История видеоигр» представляет собой увлекательный рассказ о странном зарождении и необычайной эволюции важнейшей, после возникновения телевидения, области развлечений — видеоиграх.

Материал книги базируется на исчерпывающих исследованиях и свыше 140 эксклюзивных интервью с влиятельными людьми из видеоигровой индустрии. Книга рассказывает поразительную историю того, как творческое видение игровых разработчиков привело к появлению и становлению одной из самых популярных и динамичных художественных форм в мире.

Дизайн обложки: Джей Прист и Том Хоумвуд

Фотография на обложке: Блейк Селл © Bettmann/CORBIS

© Tristan Donovan, 2010

© Tristan Donovan, предисловие, 2014

© И. Воронин, перевод на русский язык, 2013

© Г. Гатенян, художественное оформление, макет, 2014 (www.gatek.info)

© ООО «Белое Яблоко», 2014

Издательство «Белое Яблоко»

СОДЕРЖАНИЕ

- Вступительное слово Ричарда Гэрриота **9**
- Предисловие к русскому изданию **11**
- Предисловие **15**
- Глава 1: Эй! Давай играть! **19**
Зарождение видеоигр
- Глава 2: Не упускайте мяч и ставьте рекорды **33**
Гонка по созданию первой коммерческой видеоигры
- Глава 3: Хорошая вещь для домашнего отдыха **49**
Революция Atari от аркадного Pong до домашнего Pong
- Глава 4: Жвачка, проволока и стержень **61**
Микропроцессоры встряхнули видеоигры
- Глава 5: Грандиозное озарение **73**
Компьютерные игры переходят с мейнфреймов домой
- Глава 6: Нервные примадонны **93**
Появление картриджных консолей и Space Invaders завоевала мир
- Глава 7: Лихорадка Pac-Man **113**
Американский видеоигровой бум начала 1980-х
- Глава 8: Дьявольски хитроумные изобретения **131**
Крах американской видеоигровой индустрии
- Глава 9: Дядюшка Клайв **151**
Британская, испанская и австралийская видеоигровые индустрии в 1980-х

Глава 10: Французская черта 167

Французская, западногерманская, голландская и итальянская видеоигровые индустрии в 1980-х

Глава 11: Макинтошизация 183

Вторжение Apple Mac и жизнь после бума

Глава 12: Инструмент для продажи контента 201

Японская игровая индустрия в 1980-х и рост Nintendo

Глава 13: Я мог бы поклясться, что сейчас 1983 год 215

Nintendo Entertainment System завоевывает Америку

Глава 14: Интерактивные фильмы 233

Видеоигры оглядываются на Голливуд

Глава 15: Ах! Вы, должно быть, Бог! 243

Приключения Уилла Райта и Питера Мольнье в открытом мире

Глава 16: Самолет до Москвы 257

Битва за Tetris и игры за железным занавесом

Глава 17: Sega может то, что Nintendo не может 273

Sega вступает в борьбу с Nintendo с помощью Sonic the Hedgehog

Глава 18: Смертельная битва 287

Сенат США разбирается с насилием в видеоиграх

Глава 19: Библиотека в рыбьей глотке 301

Революция CD-ROM

Глава 20: Совершенный дисплей 315

Игры уходят в 3D и как Id Software видеоизменила среду

Глава 21: Мы гордимся тем, что разорвали их в клочья 333

PlayStation и девушки в видеоиграх

Глава 22: Битмания 353

Музыкальные игры захватывают мир, аркады теряют популярность

Глава 23: Ты не жил, пока не умер в MUD 363

Рождение виртуального мира

Глава 24: Вторые жизни 387

Южная Корея становится игровым гигантом и экономика виртуального мира

Глава 25: Маленькие компьютерные человечки 401

Как игровые разработчики превратили игроков в творцов

Глава 26: Игры для всех 417

Видеоигры заново обращаются к массовой аудитории

Глава 27: Захватывающая эпоха преступности 429

Величественные замыслы и Grand Theft Auto

Глава 28: Магия, вылетающая из пальцев 447

Инди-разработчики вернули видеоигры обратно в спальни

Игрография 462

Сборник лучших и самых важных игр

Компьютерные системы и игровые консоли 528

Обзор всех видеоигровых платформ упоминающихся в книге

Источники 550

Благодарности 621

Алфавитный указатель 622



ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО РИЧАРДА ГЭРРИОТА

Многие считают игровую индустрию очень молодой. И действительно, по сравнению с многими другими индустриями это верно. Она выросла из домашнего хобби помешанных на компьютере ботаников и за какие-то 30 лет превратилась в многомиллионный бизнес. Я прожил достаточно, чтобы радоваться тому факту, что работаю в индустрии большую часть ее истории. Воодушевление от достижений в области технологий и игровых разработок выдвинуло этот бизнес на передний план индустрии развлечений, позволив видеоиграм обойти книги и фильмы не только с точки зрения увлекательности, но и с точки зрения прибыльности. Правда, эта индустрия пока еще не стала признанной формой искусства, каковой она на самом деле является.

Важно оглянуться назад и вспомнить, насколько быстро мы достигли сегодняшнего состояния. Многие из тех, кто интересуется историей видеоигр, фокусируют свое внимание на определенных деталях, вроде эволюции консолей или компьютерного «железа», которые позволили развить эту среду до сегодняшнего культурного состояния. Однако существует еще масса не менее важных аспектов. Я полагаю, что подход Тристана Донована на сегодняшний день является наиболее всесторонним. В этой книге вы сможете проследить историю видеоигр с самого начала. Автор в деталях и с пониманием описывает людей и события, которые привели к возникновению индустрии, на сегодня являющейся сосредоточием и центром притяжения наиболее мощных творческих сил, и благодаря такому подходу у него получается дать читателю целостное представление о сфере видеоигр. Уникальный подход Тристана позволяет увидеть всю силу игрового искусства: он фокусируется на том, как видеоигры — в отличие от любой другой индустрии — стали живучей и плодотворной творческой средой и как все эти одаренные создатели, художники, рассказчики и разработчики повлияли на эту культуру не только в США, но и во всем мире. Это можно считать мощным влиянием и гарантирует признание.

Эта книга по заслугам оценивает величайших создателей нашего времени, но не ограничивает себя рамками каких-то конкретных платформ. Сфера видеоигр

охватывает игровые автоматы, консоли, персональные компьютеры и — на сегодняшний день — рынки мобильных, карманных и интернет-игр. Сегодня в мире осталось не так уж много мест, где вы не можете заметить влияния видеоигр: от музыки до фильмов и от образования до армии — игры прочно вошли в жизнь людей во всем мире. И хотя разные культуры отдают предпочтение тому или иному игровому жанру, общим знаменателем является то, что искусство видеоигр — не просто синоним слова «развлечение», это синоним слова «жизнь».

ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Видеоигры развиваются с невероятной стремительностью. За те четыре года, что прошли с момента первого издания «Играй!» на английском языке, игровой мир изменился самым кардинальным образом.

Едва ли в предисловии можно перечислить и уж тем более описать все эти изменения, но наиболее заметными из них стоит признать рождение инди-игр и появление игр модели *free-to-play*. Именно эти жанры наиболее буйно и плодотворно развивались с начала этого десятилетия.

Поначалу инди-игры воспринимались как некое забавное движение, проявление креативности разработчиков, предлагающих альтернативу главным консольным блокбастерам. А сегодня уже вся индустрия движется вперед благодаря инди-играм — за исключением разве что блокбастеров типа *Call Of Duty: Ghosts* и *Grand Theft Auto V*.

Такие инди-игры, как хит смартфонов *Angry Birds* и похожая на Lego игра *Minecraft*, стали не просто бестселлерами, а настоящими культурными феноменами. Игры *Angry Birds* были скачаны более миллиарда раз и породили массу продуктов мерчандайзинга в диапазоне от тематических парков до брендированных напитков Coca-Cola.

Другой историей успеха является скандинавская игра *Minecraft*. Она стартовала в 2009 году как сторонний проект Маркуса Перссона, шведского программиста-самоучки, который начинал свою карьеру в качестве разработчика флэш-игр для компании King, создателя игры *Candy Crush Saga*.

Как и большинство других инди-игр, *Minecraft* стала форменной демонстрацией презрения к сложившимся правилам игрового дизайна. В игре не было никаких отчетливых целей или четких инструкций, и больше всего она напоминала пережитки экспериментов с трехмерной графикой из начала 1990-х. Но творческая свобода как раз и стала ключом к победе и огромному успеху, поскольку уйма игроков была готова создавать как можно более фантастические объекты из пиксельных игровых кубиков, включая работающие 16-битные компьютеры и гигантские карты Великобритании, по которым можно было бродить.

Перссон надеялся, что с помощью *Minecraft* он заработает достаточно для того, чтобы у него появилась возможность создать еще одну игру, но только за один год эта игра продана тиражом более шести миллионов копий, и в 2012 году версия игры *Minecraft* для Xbox 360 сместила *Call Of Duty: Modern Warfare* с позиции самой популярной игры на консоли Microsoft. Как и многие другие инди-разработчики, Перссон рассматривал успех *Minecraft* как часть возрождения творческого начала в видеоиграх после многих лет засилья игр-блокбастеров, создатели которых старательно избегали всякого риска. «Это дает мне надежду на будущее, — говорил он в интервью *The Verge* в 2013 году. — Игры следуют тенденциям, и на протяжении довольно долгого времени индустрия сосредотачивалась на внушительных бюджетах. Теперь, когда игры вновь становятся дешевле, мы сможем получить большее количество экспериментальных игр».

За прошедшие четыре года с момента выхода этой книги инди-игры и возросшая скорость интернета во всем мире также оказали влияние на переосмысление тех принципов, по которым финансируются игры и мы платим за них. В 2012 году Double Fine Productions — студия, основанная Тимом Шефером, создателем *Grim Fandango*, — смогла убедить армию своих поклонников выложить в общей сложности 3,3 миллиона долларов на *Kickstarter*, направив эти средства на разработку приключенческой игры *Broken Age*. Вскоре сотни других игровых разработчиков принялись использовать *Kickstarter* и похожие сайты для того, чтобы собрать деньги для создания своих игр.

К тому же за последние четыре года та *free-to-play*-модель, которая возникла в Южной Корее (см. главу 24), завоевала весь мир. Успех *free-to-play* оказался особенно важен в России, превратив страну с запредельным уровнем пиратства в место, где в 2013 году игры принесли прибыль порядка 1,1 миллиарда долларов.

Антон Юдинцев, основатель московской студии Gaijin Entertainment, говорит, что модель *free-to-play* сильно изменила российскую игровую сцену с середины 2000-х: «В наше время если ты делаешь компьютерные игры в России, то это должны быть игры, построенные на модели *free-to-play*, поскольку из-за пиратства практически не существует рынка, и российские компьютерные игры по определению являются *free-to-play*. Социальные, мобильные, онлайн — все это *free-to-play*-игры».

Вместе со сменой устоявшихся привычек успех *free-to-play*-игр на местной игровой сцене также помог разработчикам из России и стран СНГ достичь успеха во всем мире. И больше всех в этом преуспела игра *World Of Tanks* компании Wargaming.net.

Виктор Кислый основал Wargaming.net в столице Белоруссии — Минске в 1998 году, после того как наигрался в настольные и компьютерные стратегии вроде *Civilization* и *Laser Squad* Джулиана Голлопа. Поначалу компания стремилась делать та-

кие игры для розницы, как пошаговая стратегия *Massive Assault*, вышедшая в 2003 году, но в 2008 году Кислый решил направить свой бизнес в новом направлении. «В 2008-м мы предвидели надвигающийся переход от розничных продаж к цифровым и решились на кардинальные перемены, вместо того чтобы продолжать придерживаться розницы — формата, который себя уже изжил», — говорил он.

В результате этого разворота появилась *World of Tanks*, дебютировавшая на русском языке в августе 2010 года. Игра, в которой танки сражались против танков, быстро стала хитом в России и к январю 2011 года уже насчитывала миллион зарегистрированных пользователей. «Успех *World of Tanks* в России и странах СНГ воодушевил нас на действия в глобальном пространстве, — говорил Кислый. — То есть это было что-то вроде крупномасштабного теста, который мы должны были проанализировать до того, как выходить в других странах. Оглядываясь на те времена, можно сказать, что опыт, который мы получили при создании и поддержке игры в России, очень сильно помог нам, когда мы стали заниматься вопросами технической поддержки в Европе и Северной Америке».

Сегодня у *World of Tanks* более 78 миллионов зарегистрированных пользователей по всему миру, включая 19 миллионов в России и странах СНГ, а в Wargaming.net работает более 2800 сотрудников в офисах по всему миру, хотя до запуска этой игры в компании работало менее 100 сотрудников. Кислый верит, что *World of Tanks* является частью волны российских и восточноевропейских игр, которые конкурируют с «традиционным» подходом к разработке игр. «Игры вроде *Witcher*, *World of Tanks* и некоторых других доказали, что игровые разработчики из Восточной Европы способны создавать крупные и качественные проекты, какие получаются у их коллег из Северной Америки, Западной Европы и Юго-Восточной Азии».

Бум инди- и *free-to-play*-игр изменил и вектор развития новейших игровых консолей: Sony PS4, Xbox One и Nintendo Wii U. Все три консольных гиганта стремятся заинтересовать инди-разработчиков выпускать их игры на своих консолях: в какой-то мере все три производителя признали, что консоли теперь не являются огороженными платформами, созданными исключительно для крупномасштабных игр.

Эту смену парадигмы хорошо иллюстрирует ситуация с игрой *War Thunder* от Gaijin Entertainment. Задуманная в 2008 году как авиасимулятор для широкой аудитории, *War Thunder* должна была выйти на ПК и PlayStation 3.

«Концепцию этой игры мы показали Sony и получили от компании согласие выпустить игру на PS3, — вспоминает Юдинцев. — К сожалению, на то время у Sony было не так много возможностей, необходимых для *free-to-play*-игр, и поэтому, хоть мы и получили одобрение на саму концепцию, пришлось еще три недели ждать, пока

сделают обновление или выкатят патч, — плюс нельзя было играть с ПК-игроками. У консоли существует масса методических указаний и ограничений, и поверьте мне, *free-to-play*- и *cross-play*-игры и возможность сражаться друг с другом не подпадают под все эти методические указания».

War Thunder так и не вышла на PlayStation 3, но при работе над PS4 компания Sony решила отменить старые запреты и уже работала с Gaijin над игрой для новой консоли. «В Sony сказали, что в случае с PS4 ситуация изменилась и теперь будет гораздо легче делать различные онлайн-игры, — рассказывает Юдинцев. — Поскольку Sony позволила нам делать вещи вроде *cross-play*-игр и снизила время для одобрения обновлений, демонстрируя явную заинтересованность во *free-to-play*-играх, то *War Thunder* появилась на PS4».

Перенос *free-to-play*- и *cross-play*-игры на PS4, Gaijin помогает открыть шлюзы для истинной *free-to-play*-революции, которая наконец-то произойдет на игровых консолях. «Это укажет путь другим разработчикам, мотивировав их сделать что-то похожее на новейших консолях, — говорит Юдинцев. — По крайней мере, они могут посмотреть на нас и сказать: „Они сделали это, и мы тоже сделаем что-нибудь похожее“».

Кажется, что единственная постоянная в игровой индустрии — это непрерывные изменения.

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Зачем нужна еще одна книга об истории видеоигр?» — спросил меня Майкл Кац, бывший глава Sega Of America, когда я брал у него интервью для этой книги.

На то есть много причин, но особо хотелось бы выделить две. Прежде всего, попытки написать историю видеоигр до настоящего времени предпринимали американцы, но речь в этих изданиях больше о местной индустрии, а не о глобальной истории видеоигр. В своей книге «Играй! История видеоигр» я надеюсь восстановить баланс, воздавая игровой индустрии США должное, но не пренебрегая важными течениями, которые возникли в Японии, Европе и прочих местах. Вторая — и более важная — причина заключается в том, что обычно историю видеоигр излагают как историю «железа», а не программ: как правило, мы имеем дело с повествованием о смене поколений игровых консолей и битвах их производителей за долю на рынке. Я хотел написать о видеоиграх как о виде искусства, а не как о коммерческом продукте.

К тому же видеоигры существуют не только на консолях. Они существуют и на мобильных телефонах, и в залах игровых автоматов, и в браузерах, и, конечно же, на компьютерах — в форматах, которые не так сильно зависят от смены поколений игровых консолей. «Железо» — это просто средство творческой реализации игровых разработчиков, потративших последние 50 лет на создание новой развлекательной среды, в которой в отличие от практически всех других конкурирующих медиа пользователь — активный участник, а не пассивный наблюдатель.

«Железо» лишь устанавливает рамки технических возможностей, но оно не диктует, что должен и может создать человек. Дизайн домашнего компьютера ZX Spectrum не гарантировал появление таких британских сюрреалистических игр, как *Jet Set Willy* или *Deus Ex Machina*. Технология Nintendo 64 сделала возможным появление *Super Mario 64*, но вовсе не гарантировала, что Сигэру Миямото сможет придумать и сделать эту игру.

Настоящая история видеоигр — это история человеческой креативности, которой помогает технологический рост. Цель «Играй!» — воспеть живучесть и бога-

тейшее творческое воображение наиболее талантливых создателей игр и рассказать о том, почему развитие видеоигр пошло так, а не иначе. По этой причине в книге не упоминаются некоторые игры, не завоевавшие большую популярность, и, наоборот, довольно много места отводится играм, которые не продавались большими тиражами. Фокус сделан на новаторстве, а не на коммерческом успехе.

И наконец, что касается терминологии. В этой книге я использовал слово «видеоигра», изредка применяя выражение «игра», чтобы не возникало путаницы и смешения с другими игровыми формами, такими как настольные игры. Я отдал предпочтение слову «видеоигра» по нескольким причинам: оно уже давно вошло в повседневный язык в отличие от ТВ-игры или электронной игры; оно обладает довольно широкой трактовкой, охватывая всю игровую среду в отличие от словосочетания «компьютерная игра», неприменимое к таким играм, как *Pong* компании Atari, и к тем, в которых не использовались микропроцессоры. И хотя такие выражения, как «интерактивное развлечение», можно считать более точными, за много лет своего существования подобные выражения так и не смогли получить достаточно широкого распространения.

ИГРАЙ!

ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР



Космическая гонка: Создатели *Spacewar!* Дэн Эдвардс (слева) и Питер Сэмсон участвуют в межгалактической войне на PDP-1 примерно в 1962 году. Из архива Музея компьютерной истории

ЭЙ! ДАВАЙ ИГРАТЬ!

Утром 16 июля 1945 года мир изменился навсегда. В 5:29 утра на испытательном полигоне Аламогордо в пустыне Хорнада-дель-Муэрто («Пустыня смерти») в штате Нью-Мексико был произведен первый в истории человечества атомный взрыв. Над пустыней взметнулся чудовищный ядерный гриб, достигший высоты 7,5 километра, а на месте взрыва возникла воронка глубиной три метра, расплавленный песок в которой превратился в радиоактивное стекло. Взрыв ознаменовал завершение сверхсекретного «Манхэттенского проекта», над которым работали лучшие ученые и инженеры стран-союзников и целью которого было создание абсолютного оружия. Оружия, которое смогло бы положить конец Второй мировой войне.

Спустя несколько недель после испытаний в Аламогордо атомные бомбы сравняли с землей японские города Хиросиму и Нагасаки. От взрыва бомб мгновенно погибли тысячи, а многие десятки тысяч были обречены умереть от радиационного облучения. 15 августа 1945 года, спустя шесть дней после разрушения Нагасаки, японское правительство капитулировало. Вторая мировая война закончилась. После войны мир раскололся на коммунистический Восток, возглавляемый СССР, и демократический Запад, проповедующий свободный рынок и возглавляемый США. Отношения между союзниками по Второй мировой войне, США и СССР, вскоре прекратились, результатом чего стала холодная война — 40-летнее противостояние, которое неоднократно ставило мир на грань ядерной войны.

Но холодная война была больше чем просто военный конфликт. Это было противоборство между двумя несовместимыми взглядами на будущее. Это противоборство велось не только дипломатическими и военными методами, но и с помощью экономики, пропаганды, шпионажа и технического прогресса. И в этой технологической гонке вооружений холодной войны были зачаты видеоигры.

14 февраля 1946 года, спустя ровно шесть месяцев после капитуляции Япо-

нии, Пенсильванский университет запустил самый первый в мире программируемый компьютер — Электронный числовой интегратор и вычислитель, Electronic Numerical Integrator and Computer сокращенно ENIAC. Создание компьютера заняло три года и обошлось в 500 000 долларов, полученных от американских военных — разрабатывался компьютер для расчета таблиц стрельбы из различных типов оружия и разными боеприпасами. Это была колоссальная машина, весившая 30 тонн и занимавшая 63 квадратных метра пространства. В ее внутренностях содержалось более 1500 механических реле и 17 000 электронных ламп — автоматических переключателей, которые позволяли ENIAC выполнять команды и производить вычисления. Поскольку машина не имела ни экрана, ни клавиатуры, инструкции вводились при помощи перфокарт. ENIAC мог отвечать на инструкции, печатая собственные перфокарты. Чтобы понять, что именно выдала машина, полученные результаты загружались в счетную машину IBM. Пресса окрестила ENIAC гигантским мозгом.

Это было подходящее определение, если вспомнить, как много программистов мечтало о создании искусственного интеллекта. Первыми среди этих компьютерных ученых были британский математик Алан Тьюринг и американский инженер и математик Клод Шеннон. Во время войны они совместно работали над расшифровкой секретных кодов, которые использовали немецкие подводные лодки. Идеи и теории этого дуэта легли в основу современных компьютеров. Они рассматривали искусственный интеллект как окончательную цель компьютерных исследований, и оба считали, что победа компьютера над человеком в шахматной партии станет важным шагом к воплощению этой мечты.

Восприятие настольной игры в качестве инструмента для исследования искусственного интеллекта легко объяснимо. Несмотря на простоту правил игры в шахматы, разнообразие возможных ходов и ситуаций означает, что даже если компьютер сможет играть миллион партий в шахматы каждую секунду, ему потребуется 10^{108} лет для того, чтобы просчитать все возможные варианты игры¹. В результате любой компьютер, который сможет победить опытного игрока в шахматы, без сомнения, будет в состоянии предвидеть ходы соперника и с опережением реагировать на них. Шеннон в своей работе «Программирование компьютера для игры в шахматы» писал: «Хотя, возможно, и нет никакой практической ценности [в шахматном компьютере], вопрос представляет теоретический интерес, и есть надежда, что удовлетворительное реше-

1 Это 1 000 лет. Гораздо, гораздо больше, чем 13,7 миллиардов лет, прошедших с момента Большого Взрыва.

ние этой проблемы станет клином в атаке на другие проблемы подобного рода и потому имеет большое значение».

В 1947 году Тьюринг первым в мире написал теоретическую программу для игры в шахматы на компьютере. Правда, код Тьюринга был настолько продвинутым, что ни один из примитивных компьютеров, существовавших в то время, не мог его запустить. В конечном счете, в 1952 году Тьюринг решил протестировать свою шахматную программу, сыграв с коллегой партию, в которой он сам играл за компьютер.

В том же году, Тьюринг был арестован и осужден за гомосексуализм. Два года спустя, затравленный научным сообществом, избегавшим его из-за его сексуальной ориентации, он совершил самоубийство, съев яблоко, начиненное цианидом.

Несмотря на то что Тьюрингу так и не удалось создать свою работающую шахматную программу, такие компьютерные ученые, как Шеннон и Алекс Бернштейн, в 1950-х годах проводили много времени в исследовании искусственного интеллекта, обучая компьютеры игре в шахматы. Поскольку шахматы оставались конечным тестом, другие ученые пытались использовать более простые игры.

В 1951 году лейбористское правительство Великобритании решило провести Фестиваль Великобритании, надеясь на то, что это национальное мероприятие длинной в год поможет внушить населению, которое еще не оправилось от последствий Второй мировой войны, надежду на будущее. В английских городах, особенно в Лондоне, по-прежнему оставались руины и воронки, и правительство рассчитывало, что чествование искусства, науки и культуры сможет убедить население в том, что лучшее будущее уже не за горами. Герберт Моррисон, заместитель премьер-министра, руководивший созданием фестиваля, сказал, что фестиваль станет «стимулом для нации». Стремясь быть причастной к этому мероприятию, компьютерная компания Ferranti пообещала правительству, что приложит все усилия для организации «Выставки науки» в лондонском районе Южный Кенсингтон. Но к концу 1950 года, когда до фестиваля оставалось несколько недель, Ferranti все никак не могла наполнить выставку содержанием. Джон Беннет, австралийский сотрудник компании, вызвался помочь.

Беннет предложил создать компьютер, способный играть в ним — простую математическую игру, в которой двое игроков по очереди берут спички, разложенные на несколько кучек. Каждый игрок может взять одну или несколько спичек из любой кучки. Игрок, который берет последнюю спичку, проигрывает. Беннету пришла в голову идея сделать из Nimatron — электромеханической машины, показанной на всемирной выставке в 1940 году в Нью-Йорке, — Nimrod компьютер, играющий в ним.

Действительной же целью Бенетта было вовсе не развлечение, а возможность продемонстрировать способность компьютера к вычислению. А поскольку ним базируется на математических принципах, это было хорошим примером. Действительно, путеводитель, созданный для сопровождения Nimrod на компьютерной выставке, утверждал что целью машины была математика, а не развлечения: «Может показаться, что, пытаясь сделать машину для игр, мы впустую тратим время. Это не так, поскольку теория игр чрезвычайно сложна и машина, которая может играть в сложную игру, может быть также запрограммирована для выполнения очень сложных практических задач».

Работа над созданием Nimrod началась 1 декабря 1950 года, когда инженер компании Ferranti Раймонд Стюарт-Уильямс начал воплощать идеи Беннетта в реальность. К 12 апреля 1951 года Nimrod был готов. Это была огромная машина — 12 метров в ширину, пять в высоту и девять в толщину, — но на сам компьютер, запускающий игру, приходилось не более двух процентов от его размера, в то время как большая часть машины была занята разнообразными электронными лампами для отображения «огоньков» — электронных аналогов спичек, которыми играют в ним. Создатели экспоната, впервые представленного публике 5 мая 1951 года, уверяли, что Nimrod работает «быстрее мысли», и призывали публику посоревноваться с «электронным мозгом» Ferranti. Машина вызвала у публики большое любопытство, но мало кто проявлял интерес к математике и стоящей за этим наукой. Люди просто хотели играть. «Большая часть общественности была абсолютно счастлива поглазеть на перемигивающиеся огоньки и оставалась под впечатлением», — рассказывал впоследствии Беннетт.

Журналист радио Би-би-си Пол Дженнигс в своем репортаже с выставки описывал Nimrod как сложную машину: «Как и все, я остановился перед электронным мозгом или, как его предпочитают называть, „Цифровым вычислителем Nimrod“. Больше всего он похож на огромный серый холодильник <...> выглядит он пугающе. Я предполагаю, что на следующей выставке такие устройства будут иметь настоящие кучки спичек, а чтобы их забрать, из недр машины будут выдвигаться ужасные стальные руки».

После того как в октябре «Фестиваль Великобритании» прекратил свою работу, Nimrod появился на Индустриальной выставке в Берлине, где вызвал похожую реакцию. Даже министр экономики Западной Германии Людвиг Эрхард безуспешно пытался победить машину. Но, произведя впечатление на общественность, Ferranti демонтировала Nimrod и вернулась к работе над более серьезными проектами.

Другой традиционной игрой, которая была перенесена на компьютеры, стали крестики-нолики, воспроизведенные на Электронном автоматическом вычислителе

с памятью на линиях задержки (Electronic Delay Storage Automatic Computer, сокращенно EDSAC) в Кембриджском университете в Англии. Построенный в 1949 году профессором Морисом Уилксом, главой математической лаборатории университета, EDSAC был таким же поворотным пунктом в вычислениях, как и ENIAC. Это был первый компьютер с памятью, благодаря которой пользователи могли читать, добавлять или убирать информацию, памятью, которая сегодня известна как запоминающее устройство с произвольным доступом, или же просто RAM-память. Для этого Уилкс, который, кстати, учил когда-то Беннетта и по праву считается важной фигурой в эволюции компьютеров, решил воспроизвести со своими студентами крестики-нолики на EDSAC. Один из его студентов, Александр Дуглас, в 1952 году написал свою версию игры для кандидатской диссертации на тему взаимодействия между людьми и компьютерами. Однако, как только он закончил учебу, его игра крестики-нолики была быстро забыта, поскольку эта была простая программа, разработанная с целью пояснить более серьезные моменты.

Некоторые пробовали свои силы в шашках, как это сделал сотрудник IBM Артур «Арт» Самуэль. Как и во всех других играх, воссоздаваемых на компьютерах в то время, компьютерная версия шашек Самуэля воссоздавалась не ради забавы, а ради науки. Как и создатели компьютерных версий шахмат, Самуэль хотел создать игру в шашки с целью победить игрока-человека. Свою первую игру в шашки он закончил в 1952 году на IBM 701, первом коммерческом компьютере, созданном компанией, и следующие два десятилетия был занят усовершенствованием программы. В 1955 году он разработал версию, которая могла учиться на своих ошибках, и этот факт повлиял на цену акций IBM, которые прыгнули сразу на 15 пунктов после того, как программа показали по американскому телевидению. А уже к 1961 году программа Самуэля смогла победить американских чемпионов по шашкам.

В то же самое время, пока ученые сороковых и пятидесятых годов обучали компьютеры разным интеллектуальным играм, в дома людей довольно быстро начали проникать телевизоры. Хотя телевидение существовало еще до Второй мировой войны, военный конфликт заставил производителей отказаться от производства телевизоров в пользу дисплеев для радаров и прочего оборудования для вооруженных сил. Однако в конце войны возникли прекрасные условия для того, чтобы телевидение смогло захватить весь мир. Технологические прорывы, сделанные в ходе Второй мировой войны, снизили стоимость производства телевизоров, а у американских потребителей теперь были деньги, которые они хотели тратить на развлечения после

многих лет жесткой экономии. В 1946 году всего лишь полпроцента американских семей владели телевизором. К 1950 году эта доля выросла до 9 процентов, а к концу десятилетия телевизоры стояли почти в 90 процентах американских домов. И хотя казалось, что предложения от американских телевизионных сетей были достаточным условием для того, чтобы телевизоры не залеживались на полках магазинов, несколько людей, вовлеченных в мир телевидения, стали задаваться вопросом о возможности применения телевизоров для чего-то еще, кроме приема телепрограмм.

В 1947 году одна из первых телевизионных сетей — Dumont впервые решила разработать эту идею и позволить людям играть в игры на экранах своих телевизоров. Два сотрудника компании — Томас Голдсмит и Эстл Манн — продемонстрировали развлекательное устройство на электронно-лучевой трубке. Основанное на простой электронной схеме, устройство, использовавшее электронно-лучевую трубку телевизора, позволяло стрелять ракетами по целям вроде самолета. На экране прорисовывались траектория ракеты и виртуальный взрыв в том случае, если ракета достигала цели². Голдсмит и Манн подали заявку на патент на идею в январе 1947 года, в следующем году заявка была утверждена, но Dumont так и не смогла превратить это устройство в коммерческий продукт.

Несколько лет спустя похожая мысль посетила другого телевизионного инженера. Родившийся в Германии в 1922 году Ральф Байер большую часть юности провел в страхе расправы, которая ожидала евреев в стране, зараженной чумой фашизма. В конце концов в сентябре 1938 года его семья бежала в США за несколько недель до «Хрустальной ночи», когда нацисты стали хватать евреев Германии и отправлять их на смерть в концентрационные лагеря. «Мой отец видел, что его ожидает, и смог выбить все необходимые документы для переезда в Нью-Йорк, — рассказывал он. — Мы пошли в американское консульство. Я весьма хорошо изъяснялся на английском. Полагаю, что возможность разговора с консулом нам здорово помогла, поскольку квота на переезд в США тогда была очень небольшой. Если бы мы не попали в эту квоту, то тогда нас просто бы... [провел рукой по шее]».

В США Байер изучал теле- и радиотехнологии и в конечном итоге оказался на работе у военных подрядчиков компании Loral Electronics, где в 1951 году его и нескольких его коллег попросили создать с нуля телевизор. «Мы использовали испытательное оборудование для проверки нашего прогресса, и одна из единиц нашего обо-

2 Электронно-лучевые трубки являются устройствами, которые обстреливают электронными пучками телевизионные экраны, благодаря чему создается изображение. Такие трубки стояли в каждом телевизоре вплоть до конца XX века, когда появление плазменных и ЖК-экранов сделало их устаревшими.

рудования, которым мы пользовались, могла отображать на экране горизонтальные и вертикальные линии, сетку и цветные линии, — рассказывал он. — Их можно было передвигать и использовать в качестве настройки телевизора. Перемещение этих паттернов было довольно аккуратным, и мне показалось, что, возможно, нам удастся сделать из этого телевизор. Не знаю, думал ли я об этом как об игре или просто хотел подурачиться и попробовать сделать из телевизора нечто большее, чем средство просмотра тупых сетевых программ». Эта идея лишь промелькнула в голове Байера, и он быстро отбросил ее в сторону. Но семена уже были посеяны.

К началу 1958 года видеоигра все еще оставалась эфемерной концепцией. Программисты по-прежнему рассматривали игры в качестве инструмента для своих исследований, а инженеры видели в телевизоре возможность двухстороннего контакта между экраном и зрителем и не развивали эту идею дальше. Пугавшая журналистов Nimrod, машина Беннетта, приблизилась к видеоиграм ближе всех машин, которые можно было увидеть вне инженерных мастерских или университетских компьютерных лабораторий. Но в 1958 году концепция видеоигры стала на один шаг ближе благодаря Уильяму Хигинботаму.

Хигинботам работал над «Манхэттенским проектом», создавая переключатели с часовым механизмом, которые заставляли бомбу взрываться в нужный момент. Как и многие ученые, принимавшие участие в создании бомбы, он питал смешанные чувства к тому, что сотворил, и большую часть своей послевоенной жизни потратил на кампанию против распространения ядерного оружия. После войны он стал главой контрольно-измерительного подразделения в Брукхейвенской национальной лаборатории — американского правительственного объекта на Лонг-Айленде, штат Нью-Йорк. Каждый год Брукхейвен открывал свои двери для публики, чтобы продемонстрировать свои достижения. В такие дни открытых дверей обычно проводились выставки, которые вызвали у публики не слишком большой интерес, поэтому дню открытых дверей в 1958 году Хигинботам решил добавить привлекательности.

Он придумал идею для веселой, интерактивной выставки — теннис, в который можно было играть на экране осциллографа. Для этого он — при помощи инженера из Брукхейвенской лаборатории Роберта Дворка — построил транзисторную схему. Картинка игры, *Tennis For Two*, представляла собой вид на теннисный корт с сеткой посередине. Ракетки игроков были обозначены тонкими призрачными линиями. Большие контроллеры в форме коробок позволяли игрокам перемещать свои ракетки

при помощи шарика и бить по мячу, нажимая на кнопку. Посетителям Брукхейвенской лаборатории эта игра понравилась. «Больше всего она понравилась школьникам старших классов. Причем настолько, что их просто невозможно было оттащить от игры», — вспоминал Хигинботам более двадцати лет спустя.

Tennis For Two оказалась настолько популярной, что в следующем, 1959 году на дне открытых дверей она была продемонстрирована еще раз. Но ни Хигинботам, ни кто-либо другой в Брукхейвене особого значения игре не придавал, и после 1959 года игра была демонтирована, поскольку ее составные части могли быть использованы в других проектах. Хигинботам вернулся к своим попыткам остановить распространение ядерного оружия и в конечном счете сформировал подразделение в Брукхейвене, чтобы консультировать американское агентство атомной энергии по вопросам обращения с радиоактивными материалами.

Пятидесятые годы оказались фальстартом для видеоигр. Почти сразу же после того, как кто-нибудь принимался за изучение этой идеи, ее тут же отбрасывали, поскольку бытовало убеждение, что это пустая трата времени. Компьютерная версия игры в шахматы доказала свою плодотворность для исследований искусственного интеллекта — впоследствии многие из принципов, открытых Шенноном и многими другими, будут использоваться игровыми разработчиками для создания компьютерных оппонентов игрока, но пока они оставались в поле интересов ученых, а не в области развлечений.

К началу шестидесятых годов представление о том, что компьютеры должны использоваться лишь для серьезных задач, была оспорена группой студентов-компьютерщиков, которые отбросили самодовольный формализм своих профессоров и рассматривали программирование как нечто веселое и творческое, а не степенное и серьезное.

Клуб Технического Моделирования Железной Дороги полностью оправдывал свое название. Располагавшийся в здании под номером 20 Массачусетского технологического института (МТИ), клуб собирал в своих стенах студентов, чьи интересы лежали в области строительства тщательно продуманных моделей железной дороги, которые использовали сложные комбинации реле и переключателей. Многие члены клуба также разделяли любовь к вычислениям и низкопробным научно-фантастическим книгам вроде походов Бака Роджерса или сочинений Эдварда Смита. Смит писал беззастенчиво паршивые романы, в которых рассказывались истории о войне и приключениях в космосе и в которых было полным-полно напыщенных диалогов и

шаблонных сюжетных ходов. Его серии книг о Ленсманах и Жаворонке были написаны в 1920-х и 1930-х годах и привели к возникновению в научной фантастике такого понятия, как «космическая опера». Поклонники Смита, среди которых был и член Клуба Технического Моделирования Железной Дороги Стив Рассел, с жадностью проглатывали его бездарные романы.

Отношение членов клуба к вычислительным машинам резко контрастировало с отношением их профессоров и ученых-компьютерщиков предыдущих двух десятилетий. Студенты видели ценность в создании чего угодно, лишь бы это была забавная идея, о практической ценности которой можно совершенно не задумываться. Типичной такой идеей была программа *Expensive Desk Calculator* Роберта Вагнера. Написанная на принадлежащем МТИ и стоившим 3 миллиона долларов компьютере TX-0 программа делала то, для чего предназначался обычный настольный калькулятор, но только здесь эти операции производились на машине стоимостью в тысячи раз больше. Профессора Вагнера не прониклись его работой, поскольку в ней они усмотрели презрительное отношение к продвинутой компьютерной технологии, и в наказание поставили ему нулевой балл. Но такое неодобрение почти никак не влияло на игристый дух программирования, царивший среди членов клуба, и в конце 1961 года их неортодоксальный подход к предмету смог принести свои плоды благодаря тому, что компания Digital Equipment Corporation (DEC) предоставила МТИ свой последний компьютер — PDP-1.

PDP-1, стоивший 120 000 долларов, был размером с большую машину, но обладал клавиатурой и экраном, чем напоминал, пусть и весьма отдаленно, предшественника сегодняшних настольных компьютеров. Неизбежное прибытие ультрасовременной машины захватило воображение Клуба Технического Моделирования Железной Дороги. «Задолго до того, как PDP-1 появился в институте, Уэйн Уитэйнем, Стив Рассел и я сформировали нечто вроде специального комитета, чтобы решить, что нам с ним делать», — вспоминал в 2003 году в журнале *Edge* Мартин Грец. Немного поспорив, студенты пришли к идее сделать игру. «Уэйн сказал: „Слушайте, это должна быть игра, в которой нужно будет управлять штуками, которые бы передвигались по экрану, словно это космические корабли“», — вспоминал Грец.

Остановившись на названии *Spacewar!* и решив построить игру по принципу космической дуэли между двумя игроками, они взялись за работу. Рассел получил задание спрограммировать игру, но работа у него продвигалась очень неспешно. Он неоднократно оправдывался перед членами клуба, когда те задавали ему вопросы, почему игра еще не закончена. В конечном счете запас оправданий у Рассела иссяк, когда он сказал члену клуба Алану Котоку, что не может начать работу над игрой, поскольку

одна из подпрограмм не может выполнять синусно-косинусные вычисления³. Коток отправился напрямик в Digital Equipment Corporation, получил там нужную подпрограмму и вручил ее Расселу. «Ко мне пришел Алан Коток и сказал: „Хорошо, вот нужная подпрограмма. Теперь как оправдываться будешь?“» — рассказывал Рассел.

Не найдя больше оправданий, Рассел приступил к работе и в конце 1961 года закончил первую версию *Spacewar!*, в которой фигурировала изогнутая ракета, созданная под впечатлением от рассказов Смита и американских военных ракет семейства «Редстоун»⁴. Но члены клуба понимали, что *Spacewar!* нуждается в улучшении, и быстро принялись добавлять свои идеи. Использование Расселом физики настоящего космоса означало, что в игре отсутствовала инерция, что затрудняло процесс игры, поэтому Дэн Эдвардс поместил в игровую область звезды, что добавило гравитационное притяжение, которое игроки могли использовать для управления своими ракетами. Отсутствие в игре фона тоже вызывало у игроков затруднение, не давая им представления о том, насколько быстро движется ракета, и поэтому Питер Сэмпсон добавил звездную карту из другой программы, созданной в клубе и раздражавшей профессоров, — *Expensive Planetarium*. Затем Коток и Боб Сондерс создали специальный контроллер для замены встроенной в PDP-1 клавиатуры с 18 переключателями, которые делали процесс игры в *Spacewar!* неудобным. К весне 1962 года *Spacewar!* была полностью готова.

Молва о новаторской программе, созданной в клубе, быстро распространилась среди пользователей PDP-1 в МТИ, и вскоре студенты стали оставаться на ночь в лаборатории лишь для того, чтобы поиграть в *Spacewar!*. На мгновение Рассел и компания подумали попробовать продавать игру, но пришли к очевидному выводу: поскольку для игры нужен компьютер стоимостью 120 000 долларов, интерес к их продукту вряд ли будет большим. Поэтому они просто раздавали игру любому пользователю PDP-1, который проявлял интерес. Вскоре слух об игре распространился за пределы МТИ. В компьютерных лабораториях, где не стоял PDP-1, программисты воссоздавали игру Клуба Технического Моделирования Железной Дороги для своих систем, распространяя эту игру все шире и шире. DEC начала использовать игру для демонстрации PDP-1 потенциальным клиентам и в конечном счете стала прилагать копию игры к каждой проданной системе. И несмотря на все попытки компьютерных администраторов удалить пожирающую время игру, которую они рассматривали как

3 В рамках своего исследования Коток создал собственную компьютерную версию игры в шахматы, которая в 1962 году впервые обыграла взрослого игрока в настольную игру.

4 Ракета «Редстоун» была прямым потомком немецкой ракеты «Фау-2», разработанной в нацистской Германии. Над созданием «Редстоун» трудились многие немецкие ученые, которых правительство США тайно использовало после окончания Второй мировой войны.

угрозу для серьезных научных вычислений, *Spacewar!* продолжала набирать популярность.

Но пока студенты пробовали прелести *Spacewar!*, мало кто хотел идти дальше. В конце концов, компьютеры были слишком громоздкими и слишком дорогостоящими для любого человека и организации, которые не нуждались в решении серьезных научных задач. Мало кто ожидал, что ситуация когда-нибудь изменится. Когда Стэнли Кубрик консультировался с более чем сотней экспертов о том, как могли бы выглядеть технологии 2001 года в фильме 1968 года, вроде его «Космической одиссеи 2001 года», он наслушался сказок, что умная машина сможет играть в шахматы на уровне гроссмейстера и будет способна распознавать человеческий голос. Но компьютеры все равно будут слишком громоздкими, уверяли его специалисты. *Spacewar!*, казалось, было суждено навсегда остаться удовольствием для компьютерной элиты.

В то время, пока *Spacewar!* оставалась заключенной в тюрьму технологии, которая была способна запускать эту программу, идея Ральфа Байера, возникшая у него еще в 1951 году, когда он был инженером в компании Loral, вступила в период зрелости. В августе 1966 года Байер, теперь являвшийся главой отдела технологического дизайна в компании Sanders Associates, базировавшейся в штате Нью-Гэмпшир и являвшейся подрядчиком военных, отправился в командировку в Нью-Йорк. Закончив свои дела, он отправился на автобусный вокзал Ист-Сайда, где стал ждать обратного рейса домой. И пока он сидел и ждал, Байера озарило. «Помню, как я сидел во дворе на автобусной станции в Нью-Йорке, ждал, пока приедет мой автобус. И тут возникла полноценная идея: „Эй! Давай играть!“» — вспоминал он. На следующее утро на четырех страницах он написал свои предложения, в которых излагал идеи относительно игрового устройства по цене 19,95 доллара, которое подключалось к телевизору. «Я пребывал в определенном противоречии с самим собой, сочиняя свое предложение, — вспоминал он. — Я ведь главный инженер и руководитель подразделения в крупной военной компании — так какого черта я это пишу? Я начал называть приставку терминами, которые напоминали военную терминологию, и под конец дал этому устройству название — Channel LP, где LP от выражения *let's play*, давай играть».

Не уверенный в реакции своих начальников, Байер использовал свой пост главы крупного подразделения в Sanders для начала работы над Channel LP, которая поначалу велась в полном секрете. Под это дело он снял целую комнату и привлек одного из своих техников, Билла Харрисона, для помощи в работе над проектом. «Мое подразделение находилось на пятом этаже большого здания. На шестом этаже, прямо напро-

тив лифта, была пустая комната, которую я забрал себе и дал ключи Биллу Харрисону. Несколько позднее к нам присоединился Билл Руш, занявший должность главного инженера. Руш был толковым, творческим и «с шилом в заднице». Он поздно приходил, долго раскачивался, чтобы приняться за работу. Одним словом, никакой дисциплины. Я это в нем ненавидел, но он был очень креативен и очень умен. Над этим проектом работали мы втроем, и никто не знал, чем мы занимаемся в этой комнате».

К марту 1967 года трио имело на руках рабочую машину и кучу идей для игр. Среди них была игра в догонялки, в которой игроки, управляя точкой, пытались увернуться или поймать друг друга. Другая игра была ремейком игры в пинг-понг, в которой игроки управляли ракетками по обе стороны экрана и пытались отбить мяч, скакавший по экрану. Байер со своей командой также разработали игру, в которой игроки использовали пластмассовое ружье, стреляя по движущимся на экране мишеням. В еще одной игре надо было орудовать похожим на насос контроллером, изменяя с его помощью цвет телевизионного экрана. С законченным рабочим прототипом и несколькими играми на выбор Байер решил попытать судьбу и показать своему начальству то, над чем он работал. В надежде получить финансирование он показал свою игровую машину Герберту Кампману, корпоративному директору по исследованиям и развитию в Sanders.

Заинтересовавшийся проектом, но не уверенный в плодах, которые он может принести, Кампман согласился вложить небольшую сумму. «Он дал мне 2000 долларов и пять месяцев на работу, — сказал Байер. — Это была не слишком щедрая поддержка, но он хотя бы сделал это официально». По мере продвижения проекта Кампман пристально следил за ходом разработки и даже стал большим поклонником придуманной командой Байера стрелковой игры. «Он мог стрелять от бедра, и у него это хорошо получалось», — рассказывал Байер.

Другие руководители были менее благосклонны. «О проекте я должен был сказать своему боссу, который на то время был исполнительным вице-президентом. Через равные промежутки времени он спрашивал меня: „Вы все еще возитесь с этой штукой?“ Конечно, спустя несколько лет, когда закапали деньги от лицензии, все стали говорить мне, как они меня поддерживали». Байер также должен был продемонстрировать свое детище, которое теперь называлось Brown Box, совету директоров компании, включая основателя компании Ройдена Сандерса. «Во время демонстрации все они сидели с каменными лицами, особенно Ройден Сандерс, — рассказывал Байер. — Но среди директоров были два парня, которые проявили заметную заинтересованность и сказали: „это здорово“. Остальные думали, что я сошел с ума».

К концу 1967 года Brown Box был близок к завершению и привлек внимание

TelePrompster Corporation, которая занималась кабельным телевидением и представители которой увидели это устройство во время визита в Sanders. Будучи военным подрядчиком, Sanders не могла самостоятельно производить игрушку Байера, и поэтому боссы компании надеялись на то, что TelePrompster приобретет права на ее производство. Но вследствие финансовых проблем у TelePrompster спустя два месяца переговоры были свернуты. И поскольку ни Байер, ни Sanders понятия не имели, кто еще мог бы захотеть купить у них права, Brown Box так и бросили покрываться пылью.



Ручная работа: Билл Питтс (слева) и Хью Так создают первый игровой автомат *Galaxy Game*.
Из архива Билла Питтса

НЕ УПУСКАЙТЕ МЯЧ И СТАВЬТЕ РЕКОРДЫ

Студент Билл Питтс жил под землей. Вместо того чтобы посещать лекции, Питтс проводил время в подземельях Стэнфордского университета, штат Калифорния, исследуя растянувшуюся на 8000 акров сеть туннелей и выискивая в катакомбах лазейки в помещения, доступ в которые был воспрещен. «Я поступил в Стэнфорд осенью 1964-го, и первые два года моим хобби было проникновение в здания», — вспоминал он.

И хотя Питтс был не единственным студентом, исследовавшим плохо освещенные и шумные туннели, свои экспедиции он, как правило, устраивал в одиночку. «Были и другие, но мы друг о друге не знали, — рассказывал он. — Порой на пути вставала кирпичная стена, а кто-то передо мной уже разобрал кирпичи, и уже можно было пролезть в образовавшуюся дыру». Исследование туннелей было опасным делом. «Это было довольно опасно. У меня была очень тяжелая кожаная куртка, и она была абсолютно изношенной, подкладка постоянно выпадала. Я носил ее в туннелях, невзирая на то что температура там была выше 120 градусов по Фаренгейту. Если бы какая-нибудь из паровых труб разорвалась, считал я, эта куртка смогла бы меня защитить, но на деле я бы просто сварился».

Интерес Питтса к исследованию университетского городка Стэнфорда оказался судьбоносным. Это случилось в 1966 году. Однажды вечером по дороге в бар на встречу с друзьями он заметил дорогу, которая вела в сторону холмов, находящихся в пяти милях от центра Стэнфорда. «Стоящий рядом знак говорил, что это был Стэнфордский комплекс, — рассказывал он. — И там находилось здание, в которое я еще не попадал, поэтому я решил вернуться сюда той же ночью». Вооруженный набором инструментов, которые он использовал в качестве отмычек, Питтс вернулся в это таинственное место в одиннадцать вечера и проник в какую-то лабораторию. Первой его реакцией было разочарование. «Там все было освещено, и было много дверей, и все они были не заперты, я зашел внутрь и оказался в самом сердце стэнфордского проекта по изучению искусственного интеллекта. Там стояла огромная компьютер-

ная система под названием PDP-6, работающая в режиме разделения времени, — один большой компьютер и примерно 20 телетайпов, подключенных таким образом, чтобы много людей могли одновременно писать код и работать, словно это был их персональный компьютер. В те времена это было фантастикой. Было удивительно, что один компьютер мог одновременно обслуживать 20 человек. От этого я пришел в самый настоящий восторг»¹.

Питтс посетил несколько вводных компьютерных курсов и жаждал повозиться с футуристическим компьютером, который он для себя открыл. Он убедил Лестера Эрнеста, главу проекта по изучению искусственного интеллекта, позволить ему пользоваться машиной в те моменты, когда за ней больше никто не работает. «Лестер сказал: „Можете пользоваться ею сколько вам влезет, пока за ней не работают другие“, — рассказывал Питтс. — Поэтому получилось так, что я приходил туда каждый вечер, часов в восемь или девять, и работал до шести или семи утра, до появления там первых людей. На свои занятия я ходить перестал. Меня это вообще перестало волновать. Я хотел возиться с компьютерами. Мой отец сходил с ума, поскольку мои родители были в курсе, что я перестал посещать занятия. Отец говорил мне, что я стану никому не нужным компьютерным охламоном».

Но, поселившись в лаборатории, Питтс своими глазами наблюдал за тем, что творится на переднем крае информатики. Он работал с Артуром Самуэлем, который в начале шестидесятых годов оставил работу в IBM ради академии, ради того, чтобы проверить последнюю версию игры в шашки. Питтс слышал первую электронную музыку, созданную в программе, которая впоследствии легла в основу синтезаторов Yamaha. Он наблюдал за тем, как аспиранты подсоединяли к PDP-6 роботизированные руки и камеры и учили компьютер распознавать, поднимать и складывать блоки. И он получил возможность поиграть в *Spacewar!*.

«*Spacewar!* была одной из самых клевых штук в лаборатории искусственного интеллекта, — вспоминает Питтс. — У меня был друг из колледжа, Хью Так, и, когда он оказывался в городе, я брал его с собой в лабораторию искусственного интеллекта, где мы с ним играли в *Spacewar!*». И в одну из таких посиделок — в 1966 году — Так заметил, что если бы они смогли сделать из этой игры игровой автомат, это позволило бы им разбогатеть. Но поскольку компьютеры по-прежнему оставались чрезвычайно дорогими и громоздкими, эта идея была не более чем мечтой. Но в 1969 году Digital

¹ Телетайпы были разновидностью телепринтеров. Телепринтеры являлись электрическими пишущими машинками, которые соединялись с первыми компьютерами и использовались вместо экранов. Пользователи печатали свои команды на рулонах бумаги и в ответ получали распечатки с ответами на свои действия. Телепринтеры также легли в основу лент новостей, позволяя информационным агентствам, таким как агентство Reuters, отправлять новости по проводам в редакции газет.

Equipment Corporation представила компьютер PDP-11 по цене 20 000 долларов. По такой цене, подумал Питтс, игровой автомат со *Spacewar!* мог бы стать реальностью: «Я позвонил Хью и сказал, что мы могли бы создать одну из таких штук».

На тот момент сумма в 20 000 долларов для залов игровых автоматов казалась неподъемной — обычно цена за автомат была где-то в районе 1000 долларов. Но Питтс и Так полагали, что они смогли бы собрать довольно дешевый автомат, который бы стал коммерчески привлекательным. Получив деньги от богатых родителей Хью, парочка принялась адаптировать PDP-11 под создание их версии *Spacewar!* для игровых автоматов. Свою версию они назвали *Galaxy Game*. Они решили, что одна игра будет обходиться клиенту в десять центов, три игры — в четвертак. Победитель одной игры мог получить дополнительную игру бесплатно. Идея заключалась в том, чтобы убедиться, что машина может работать бесперебойно и столь же бесперебойно принимать деньги.

К августу 1971 года практически все было готово: студенческий союз им. Трессиддера в университетском городке Стэндфордского университета согласился стать тестовой площадкой для *Galaxy Game*, и осталось внести последние штрихи. И тут парочка получила звонок от человека по имени Нолан Бушнелл, который работал в компании Nutting Associates. «О нас он узнал через общих знакомых, — рассказывает Питтс. — Он позвонил мне и сказал: „Эй, приезжайте ко мне, посмотрите, что я сделал. Я знаю, что вы делаете версию *Spacewar!*, используя целый PDP-11, который стоит кучу денег. Я же хочу показать вам то, что делаю я, поскольку, как мне кажется, вы потеряете на своем детище деньги“».

Бушнелл, как и Питтс, открыл для себя *Spacewar!* во время учебы в Университете Юты в середине шестидесятых и сразу же влюбился в игру. Но в отличие от Питтса у Бушнелла был долгосрочный интерес к индустрии развлечений. В школе он хотел разрабатывать аттракционы для диснеевских парков развлечений, а после того, как он проиграл все свои деньги на обучение в университете, он начал работать в луна-парке «Лагуна» в Фармингтоне, небольшом городе, лежащем к северу от Солт-Лейк-Сити, где располагается Университет Юты. Любовь Бушнелла к *Spacewar!* вкупе с его интересом к электротехнике и вовлеченностью в индустрию развлечений, предпринимательским складом характера сразу навела его на мысль, как превратить игру Клуба Технического Моделирования Железной Дороги в игровой автомат. «Когда я впервые увидел *Spacewar!* на PDP-1, я уже был занят на сезонной работе в парке развлечений и поэтому очень хорошо знал экономику игровых залов, — рассказывал

он. — Мне пришло в голову, что если бы у меня получилось перенести эту игру на экран компьютера и поставить в зал игровых автоматов, то, вполне возможно, я смог бы заработать кучу денег. Но с компьютерами, стоящими миллионы долларов, ничего бы не получилось».

Но идея отказывалась исчезать. После получения высшего образования в 1968 году Бушнелл устроился на должность инженера в компанию Ampex Corporation, хорошо известную своими прорывными технологиями в области звукозаписи и видео. Работая там, он прочитал о Data General Nova, компьютере стоимостью 3995 долларов, и тут же вспомнил про *Spacewar!*. «Я подумал, что если я бы смог сделать так, чтобы к компьютеру можно было подключить четыре монитора и поставить четыре слота для монеток, то такой автомат мог бы окупать себя», — рассказывал Бушнелл. Чтобы попытаться спроектировать свой игровой автомат *Spacewar!* на бумаге, Бушнелл объединился с Тедом Дабни, еще одним инженером из Ampex. «Мы были хорошими друзьями, и Тед в отличие от меня знал, как обращаться с компьютерным „железом“, — рассказывал Бушнелл. — Я же был цифровым парнем. Я знал, как обращаться с битами и байтами, логикой и тому подобными вещами, и Тед действительно много понимал в том, как взаимодействовать с обычным телевизором, источниками питания и всеми такими вещами».

Но использование Nova показало бесперспективность подобного подхода. Компьютер был слишком медленным и не мог быстро обновлять картинку на экране телевизора, чтобы поддерживать игру на необходимой скорости. Бушнелл и Дабни стремились упростить требования к компьютеру, создавая отдельные части аппаратных средств, которые могли бы взять на себя обработку звезд на заднем плане. Но этот подход закончился неудачей. Не помогло даже уменьшение числа подключенных к компьютеру экранов. «Я был здорово расстроен и уже подумывал забросить идею, — рассказывал Бушнелл. — Но проблема никак не выходила у меня из головы, и тут меня осенило. Я подумал, что нужно отказаться от компьютера вообще и все сделать на „железе“. С того момента все пошло как по маслу».

Бит за битом Дабни и Бушнелл создавали специальные схемы, каждая из которых была предназначена для тех функций, которые, как они изначально надеялись, мог обрабатывать компьютер Data General. Такой подход позволял не только преодолевать технологические трудности, но и значительно удешевлял постройку машины. Удешевлял настолько, что больше не требовалась поддержка нескольких экранов для того, чтобы оправдывать высокую стоимость системы. Однако новый подход принес с собой переосмысление самой игры. Из *Spacewar!* исчезла и дуэль между двумя игроками, и гравитационное поле. Вместо этого игроки управля-

ли одним космическим кораблем, с помощью которого нужно было подстрелить две летающие тарелки, управляемые компьютером. Короче говоря, это уже был не *Spacewar!*.

К лету 1971 года работа над игрой была практически завершена, и Бушнелл начал задаваться вопросом, кому бы они могли продать игру. Эту проблему решил поход к зубному врачу. «Я был у своего зубного и с набитым ватой ртом начал рассказывать ему, чем я занимаюсь, на что он мне сказал: „Тебе надо поговорить с этим парнем“, — рассказывал Бушнелл. — Одним из его пациентов был парень, занимавшийся в Nutting Associates продажами. Врач дал мне его номер телефона, я ему позвонил и рассказал, чем я занимаюсь, мы с ним встретились и заключили сделку».

Nutting Associates появилась на свет после того, как Билл Нуттинг, житель калифорнийского города Пало-Альто, вложил немного денег в местную компанию, которая занималась производством обучающего оборудования для ВМС США. Среди продуктов компании была машина-опросник, которая проецировала фильм с вопросами на экран, а затем предлагала курсантам нажать кнопку для правильного ответа. Нуттинг полагал, что если к машине добавить монетоприемник, то эта игра пользовалась бы в барах популярностью. С этой мыслью он обратился к своему брату, Дэйву Нуттингу, бывшему первому лейтенанту инженерных войск, попросив его помочь адаптировать эту технологию. «Для меня это стало весьма забавной задачей. Я переделал устройство и переосмыслил сам концепт, и получившийся продукт мы назвали *Computer Quiz*, — рассказывал Дэйв. — А тем временем Билл связывался с различными дистрибуторами игровых автоматов, которым понравилась эта идея».

Видя столь высокий интерес, Дэйв переехал в Милуоки, поближе к Чикаго, центру развлекательного бизнеса, где запустил производство. «Я взял в аренду нужную площадь и только приступил к работе, как Билл заявил о том, что его жена не поддерживает этот план, — рассказывает Дэйв. — Клэр была помешена на контроле над мужем, а я казался чем-то вроде угрозы». В итоге братья пошли разными путями. Дэйв сформировал собственную компанию, Nutting Industries, где начал производить точно такую же машину под названием *I.Q. Computer*, а Билл продолжал производить *Computer Quiz*. Обе игры стали успешными — продалось 4400 машин *Computer Quiz* и 3600 *I.Q. Computer*, и это в то время, когда популярные автоматы для игры в пинбол продавались в пределах 2000—3000 штук.

Computer Quiz дал Nutting Associates хороший старт, но к 1971 году потребовался новый хит, и радикальная видеоигровая машина Бушнелла и Дабни появилась как раз вовремя. К августу 1971 года Бушнелл перешел из Ampex в Nutting Associates для того, чтобы закончить работу над игрой, которая, как он верил, сможет изменить индустрию развлечений. С намеком на *Computer Quiz* игру назвали *Computer Space*. Это произошло примерно в тот период, когда Бушнелл услышал о видеоигре Питтса и Така². Бушнелл решил им позвонить: «Мне было любопытно. Я не знал, что стоит внутри их игры, и я ожидал, что это будет PDP-8 или PDP-10. Мне было интересно, какова была их экономическая мотивация».

Питтс и Так приняли приглашение Бушнелла и отправились в Nutting Associates в Маунтин-Вью, штат Калифорния. «Когда мы вошли в здание, то увидели Нолана, больше всего похожего на обычного инженера, держащего в одной руке осциллограф и работающего над *Computer Space*, — рассказывал Питтс. — Это был как раз тот момент, когда он уже мог нам что-то показать, но сама игра все еще находилась в разработке». Надежды Бушнелла чему-то научиться у них окончились ничем. «Я думал, что они были умными парнями, и надеялся на то, что они смогут сократить свои издержки, чего они так и не сделали. Я был немного разочарован, поскольку ожидал немного другого, но вместе с тем я воспрянул духом, поскольку понял, что они не собираются со мной конкурировать».

Питтс считал технологию Бушнелла замечательной, но верил, что их с Таким игра гораздо лучше. «На меня произвели впечатление его навыки инженера, но наша игра абсолютно соответствовала духу *Spacewar!*. Это была настоящая версия *Spacewar!*. Версия же Нолана выглядела абсолютно искаженной».

Спустя несколько недель, в сентябре 1971 года, первый автомат с видеоигрой *Galaxy Game* дебютировал в студенческом профсоюзе им. Трессидера. С того момента как автомат был включен в сеть, он неизменно привлекал внимание публики. «Вокруг машины постоянно толпилось человек по десять, пытаюсь разглядеть происходящее на экране», — рассказывал Питтс. Низкая плата за игру в *Galaxy Game* практически не окупала затрат на производство самого автомата, но популярность игры воодушевляла Питтса и Така продолжать заниматься этим проектом.

«Абсолютно все приходили от игры в восторг, и поэтому мы с Хью решили сде-

2 Следует отметить, что на то время, как и почти на всем протяжении семидесятых годов, «ТВ-игры» были более распространенным термином. Термин «видеоигра» возник в конце семидесятых, и к началу восьмидесятых использование термина «ТВ-игра» окончательно сошло на нет. Иногда еще использовали термин «компьютерные игры», но поскольку большинство видеоигр не использовало микропроцессоры вплоть до конца семидесятых, то этот термин некоррентен. Как говорил Ральф Байер: «Люди начали называть их компьютерными играми. Но они таковыми не являлись. Тогда не было никаких компьютеров!»

лать вторую версию», — рассказывал Питтс. Принявшись за работу над второй версией, они спроектировали корпус из стеклопластика и перепрограммировали компьютер таким образом, чтобы он мог поддерживать сразу две игры, в точности как Бушнелл изначально планировал сделать с *Computer Space* для снижения издержек.

К тому времени, когда вторая версия была закончена, семья Така уже потратила на проект 65 000 долларов — огромную сумму для 1971 года, — но автомат по-прежнему не мог выйти на окупаемость, и вскоре создателям пришлось сдаться. «По правде говоря, и Хью и я были инженерами, и мы совсем не обращали внимание на деловую сторону вопроса, нами двигала цель воссоздать *Spacewar!* с возможностью оплаты монетами, — рассказывал Питтс. — Нолан был в большей степени бизнесменом, чем я. Он делал упор на то, чтобы взять *Spacewar!* и попытаться сделать из этого бизнес, в то время как я пошел по пути фаната и пытался оставаться честным по отношению к игре».

* * *

В ноябре 1971 года, спустя два месяца после запуска *Galaxy Game*, первый автомат с *Computer Space* был установлен в баре Dutch Goose неподалеку от студенческого городка Стэнфордского университета. Его черно-белый телевизионный монитор был вмонтирован в яркий изогнутый корпус из стеклопластика, отчего возникало ощущение, что этот автомат был взят прямоком из фантастического фильма «Барбарелла» 1968 года. Автомат с *Computer Space* всем своим видом олицетворял будущее, и, к восхищению Бушнелла, завсегдатаям Dutch Goose он понравился. «Dutch Goose был первым местом, где мы протестировали *Computer Space*, и все прошло фантастически здорово. Мы не предвидели, насколько велик будет процент студентов колледжа», — рассказывал Бушнелл.

Поскольку первые пробы прошли очень хорошо, Nutting Associates запустила *Computer Space* в производство, надеясь поразить владельцев игровых залов революционной технологией и отсутствием в автомате подвижных частей³. В ожидании ажиотажа Nutting Associates произвела больше 1500 единиц *Computer Space*, но последовавшая реакция была далека от того позитива, с каким игру восприняли в студенческом баре. «Когда мы поставили автомат в несколько баров, где собирались работяги, мы практически не получили денег, — рассказывал Бушнелл. — К этим автоматам никто не притрагивался, поскольку игра была слишком сложна».

3 Электромеханические игровые автоматы на тот момент были очень популярны и славились тем, что в них постоянно ломались какие-то подвижные части, из которых и состояли эти автоматы.

Люди в аркадном бизнесе приходили в недоумение от этой игры. «В 1971 году мой брат Билл выпустил *Computer Space*, — вспоминал Дэйв Нуттинг. — Empire Distributing занимались распространением моей электромеханической игры *Flying Ace*, и она же была дистрибутором продукции Nutting Associates. Я был на встрече с директорами Empire Гилом Киттом и Джо Роббинсом, когда им позвонили и попросили ответить на запрос от Билла и Нолана Бушнелла по поводу их *Computer Space*. У Гила и Джо была громкая связь, и поэтому я мог все слышать. Джо ответил, что геймплей слишком запутанный и его люди испытывали трудности, пытаюсь разобраться с управлением. На что Нолан ответил, что *Computer Space* — всего лишь начало новой эпохи и будущее развлекательной индустрии будет за видеоиграми, а пинбол вскоре перестанет быть главным продуктом этой отрасли. Гил встал и громко заявил: „У видеоигр нет никакого будущего, и если наступит день, когда видеоигры возьмут верх, я съем свою шляпу“. Несколько лет спустя на конференции я столкнулся с Гилом и спросил его, помнит ли он свое обещание. Он покраснел, улыбнулся и сказал: „Парень, я ошибся. Признаю, это хорошая штука“».

Тем временем у *Computer Space* стали появляться поклонники. Оуэн Рубин, который впоследствии стал работать в Atari, был одним из них: «Это была первая видеоигра, которую я увидел. Меня всегда привлекали автоматы с пинболом и прочие игровые автоматы, которые стояли в игровых залах рядом с моим домом, поэтому, как только я увидел этот автомат, я моментально оценил всю крутость». Другой будущий сотрудник Atari, Дэйв Шепперд, также влюбился в эту игру: «Помню, как подумал, что это самая крутая штука, которую я когда-либо видел. К тому же мне очень понравился корпус — футуристический корпус из стеклопастика». Вдохновленный Шепперд принялся делать собственную видеоигру: «Поскольку я был жмотом и не очень-то хотел закидывать в эту машину свои четвертаки, то отправился домой и начал работать над собственной видеоигрой, я пытался собрать ее из элементов, которые находил в мусорных ящиках».

Для Бушнелла *Computer Space* был сделан как надо. «По сравнению с играми, которые появились после нее, это было похоже на неудачу. Но до этого я никогда еще не создавал продукты за миллионы долларов. Мне было неинтересно делать это ради потока авторских отчислений». К тому же опыт работы в Nutting Associates вдохновил его на запуск собственного бизнеса: «Я наблюдал за тем, как устроена работа в Nutting, и они мне придали большую долю уверенности, что я смогу заняться собственным бизнесом, поскольку я понимал, что не смогу наплеватьски относиться к работе более значимой, чем та, которой занимались они». И тогда Бушнелл и Дабни решили создать Syzygy Engineering — с целью донести до окружающего мира

веру Бушнелла в то, что видеоигры смогут вытеснить пинбол и занять главенствующее место в залах игровых автоматов⁴.

Тем временем Brown Box Ральфа Байера наконец-то должен был добраться до магазинов. Работодатель Байера компания Sanders Associates после банкротства потенциального покупателя — компании TelePrompter к началу 1968 года прекратила поиск лицензиатов для игровой консоли. «Ничего не происходило года полтора, наверное, и мы не понимали, что с этим вообще можно было сделать, — рассказывал Байер. — Наконец меня осенило, что производители телевизоров и есть те самые компании, которые с большой долей вероятности смогут производить, распространять, рекламировать и продавать устройства, произведенные из тех же компонентов и по той же технологии, что и их телевизоры». Sanders принялась демонстрировать Brown Box производителям телевизоров, которые на тот момент доминировали на американском рынке: General Electric, Magnavox, Motorola, Philco, RCA и Sylvania. «Когда мы показывали этим компаниям наше устройство в 1969 году, все без исключения говорили: „Это великолепно“, но никто не предложил и десяти центов, кроме RCA, но мы не смогли договориться и разошлись в разные стороны», — рассказывал Байер.

Снова возникло ощущение, что Brown Box обречен оказаться на свалке. Но в этот момент Билл Эндерс, один из тех директоров RCA, которые были вовлечены в переговоры с Sanders, перешел на работу в Magnavox и убедил своего нового работодателя еще раз взглянуть на это устройство. Создатели Brown Box — Байер, Билл Харрисон и Билл Руш — отправились в штаб-квартиру Magnavox в Форт-Уэйне, штат Индиана, чтобы вновь продемонстрировать свою работу. В этот раз в Magnavox сказали «да». В январе 1971 года Magnavox подписала предварительное соглашение с Sanders и начала работу по превращению Brown Box в рыночный продукт. В Magnavox переделали корпус машины и дали ей рабочее название Skill-O-Vision, а впоследствии остановились на названии Odyssey.

Коллекция из семи игр, встроенных в Brown Box, была увеличена до 12, среди которых были игра-лабиринт *Cat & Mouse*, образовательная игра *States!* и игра *Ping-Pong*, разработанная еще в 1967 году. Стрелковая игра с применением ружья, убедившая Sanders не закрывать проект, превратилась в продававшийся отдельно проект *Shooting Gallery*, который можно было подключать к Odyssey. Magnavox решила добавить ко

⁴ Сизигия — термин, которым обозначают выравнивание трех или более астрономических тел по прямой линии в одной и той же гравитационной системе. Например, когда Земля, Луна и Солнце выстраиваются в единую линию во время солнечного затмения.

всему этому бумажные деньги, игральные карты и покерные фишки — для того, чтобы расширить спектр игр — и пластиковое покрытие, которое надевалось на экран телевизора с целью улучшить примитивную графику Odyssey. Цена на такую упакованную консоль составляла не 19,95 доллара, как надеялся Байер, а выросла до 99,95 доллара. Байер был потрясен: «Я видел ящик, 10 000 игровых карт, бумажные деньги и подобную фигню. Я же знал, что никто этим пользоваться не будет».

Определившись со всеми доработками, Magnavox назначила старт продаж на август 1972 года, при этом компания решила распространять самую первую игровую консоль исключительно через собственные торговые представительства. Готовясь к старту продаж, Magnavox представила Odyssey всем дилерам Magnavox и прессе. 24 мая 1972 года они продемонстрировали Odyssey в аэропорте Марина в городе Бурлингем, штат Калифорния, неподалеку от Сан-Франциско. Одним из людей, решивших на это взглянуть, был Нолан Бушнелл.

На тот момент компания Syzygy, которую Бушнелл основал вместе с Дабни, достигла соглашения на создание видеоигр для чикагского гиганта в сфере производства автоматов для пинбола Bally Midway. Бушнелл хотел, чтобы Syzygy сделала мощную видеоигру для Bally Midway, с помощью которой смогла бы убедить людей, которые восприняли *Computer Space* в штыки, попробовать на вкус видеоигры. На презентации Odyssey и игры *Ping-Pong* в Бурлингейме в его голове что-то щелкнуло, и весь следующий месяц весь коллектив Syzygy, занимавшийся прежде починкой неработающих игровых автоматов и установкой автоматов с *Computer Space* в игровых залах, корпел над новой мощной игрой Бушнелла в съемных офисах Санта-Клары. Дабни и Бушнелл согласились вложить по 250 долларов в компанию, когда выяснилось, что уже существует компания с точно таким же названием. Бушнелл обратился за вдохновением к своей любимой игре — настольной японской игре го — и предложил в качестве нового названия для фирмы слово «атари» — эквивалент шаха в шахматах. Дабни согласился, и 27 июня 1972 года родилась Atari Incorporated.

В тот же день Atari взяла на работу Эла Элкорна, молодого инженера, который работал с Дабни и Бушнеллом в Атрех в качестве стажера. Бушнелл поручил Элкорну сделать очень простую игру — для того, чтобы тот понял основы видеоигровой технологии — и поделился мыслями о *Ping-Pong*, игре для Odyssey, в которую он поиграл месяцем ранее. Он описал игру Элкорну и сказал ему, что это была часть сделки, которую он заключил с General Electric. «Я полагал, что это хороший способ помочь ему понять весь процесс целиком, поскольку схемы, которые я сделал, были довольно сложны», — рассказывал Бушнелл. Но на самом деле никто никакой сделки не заключал, и Бушнелл совсем не понимал, что ему делать с этой игрой. Он считал, что

действие «бита-мяч» было слишком простым для того, чтобы игра приобрела популярность, и рассматривал эту работу только в качестве обучающего курса для молодого сотрудника. Элкорн же с головой ушел в проект. Он улучшил вводные Бушнелла, заставив мяч отскакивать от биты игрока в разные углы — в зависимости от того, в какую часть биты он попадал. Попутно он добавил счет очков и грубые звуковые эффекты, в результате чего в игре появилась инструкция в одно предложение: «Не упускайте мяч и ставьте рекорды». Эти незначительные улучшения не сильно изменили игровой процесс, но их было достаточно, чтобы заставить Бушнелла и Дабни пересмотреть свои планы. «Я за секунду изменил свое мнение, поскольку все получилось действительно весело, особенно когда мы каждую ночь сами играли по часу-другому после работы», — рассказывал Бушнелл, который дал игре Элкорна название *Pong*.

В сентябре того же года Atari решила протестировать *Pong* на посетителях таверны Энди Каппа в Саннивейл, Калифорния. Одновременно с этим Бушнелл отправился в Чикаго для того, чтобы продемонстрировать игру компании Bally Midway, надеясь, что это поможет Atari заключить контракт с производителем автоматов для игры в пинбол. Но на Bally Midway эта игра не произвела никакого впечатления. «Им она была не нужна, — рассказывал Бушнелл. — Прежде всего потому, что это была игра только для двоих игроков. Тогда существовали игры для двоих игроков, но обязательно должна была существовать возможность поиграть и одному. В их головах на этот счет была железная установка».

Вернувшись в Калифорнию, Элкорн передал Бушнеллу плохие новости, которые получил от владельца таверны — *Pong* перестал работать. Элкорну пришлось поехать в бар, чтобы узнать, что случилось. Когда он открыл монетоприемник, чтобы попытаться установить причину поломки, ему в руки потоком хлынули монеты и со звоном рассыпались по всему полу бара. Количество монет, оказавшихся в монетоприемнике игрового автомата, и привело к остановке работы. Посетители бара сходили с ума по *Pong*, люди даже начали выстраиваться в очередь на улице в ожидании открытия бара, только ради того, чтобы поиграть в эту игру.

На то время средний игровой автомат обычно зарабатывал около 50 долларов в неделю, *Pong* же зарабатывал более 200 долларов в неделю. Atari получила подтверждение тому, что у нее на руках есть полноценный хит. Единственной проблемой было найти способ проникнуть в игровые залы. Надеясь на то, что доход, который приносила игра, сможет убедить людей из Bally Midway в ее коммерческих перспективах, Бушнелл еще раз приехал к производителю пинбола. Поскольку представители компании все равно не поверили бы в реальные цифры, Бушнелл озвучил им треть от настоящей суммы дохода. В Bally Midway вновь отказались иметь дело с этой игрой.

Тогда Atari предложила *Pong* компании Nutting Associates в обмен на 10 процентов роялти, но и там с ними не захотели работать, поскольку уровень требуемых роялти был слишком высок.

Atari не оставалось ничего другого, кроме как самой приступить к производству игры. Для молодой компании это был очень рискованный шаг: у компании практически не было денег, собственного производства и связей с дистрибьюторами игровых автоматов. Бушнелл сильно переживал по этому поводу, но полагал, что простое устройство игры не потребует излишне больших усилий для ее сборки. Atari вложила все свои средства в изготовление первых автоматов с *Pong*. «Наша первая партия автоматов состояла из 11 машин, в их производство мы вложили все наши деньги, которыми располагали на тот момент», — рассказывал Бушнелл. Производство каждой машины обходилось в 280 долларов, но продавалась она уже за 900.

«Мы сразу же продали 11 машин за наличные, поэтому тут же вернули вложенные средства. Следующая партия состояла уже из 50 аппаратов, и у нас не осталось рабочего пространства для сборки», — рассказывал впоследствии Бушнелл.

К счастью для Atari, компания, арендовавшая офис по соседству, обанкротилась и освободила дополнительные площади. «Мы расширили пространство с 2000 квадратных футов до 4000 и пробрили в стене дыру, чтобы объединить оба помещения», — вспоминал Бушнелл.

К тому моменту в аркадном бизнесе уже распространилась молва о *Pong*. «Дистрибьюторы со всей страны умоляли нас продать им побольше автоматов», — рассказывал Бушнелл. Для того чтобы удовлетворить спрос, Atari требовалось быстро наладить поточное производство, но компании для этого не хватало финансовых средств. Поэтому Бушнеллу пришлось обратиться к банкам с просьбой об открытии кредитной линии для Atari. Но банки не проявили никакого интереса — их пугал как неформальный внешний вид длинноволосого Бушнелла, так и сомнительный имидж развлекательного бизнеса, который в общественном сознании был связан с бандитами. В 1930-х годах бандиты имели тесную связь с развлекательным бизнесом. Самым известным примером контактов такого рода был Фрэнк Костелло — знаменитый бандит, которого называли премьер-министром преступного мира. Костелло владел сетью из 25 000 игровых автоматов, которые стояли в кафе, на автозаправках, в барах, ресторанах и аптеках по всему Нью-Йорку и каждый год приносили ему миллионы долларов, помогая тем самым обеспечивать его менее законные предприятия.

Власти долгое время беспокоились по поводу связи между мафией и индустрией игровых автоматов, и, когда несколько производителей начали выпускать автоматы для игры в пинбол, которые предлагали выигрыши наличными деньгами,

власть начала активно противодействовать этому процессу. Эту борьбу возглавил мэр Нью-Йорка от республиканцев Фьорелло Ла Гуардиа. В 1934 году, спустя год после избрания его мэром, Ла Гуардиа принялся подавать в суды прошения относительно запрета игры в пинбол, утверждая, что эта игра является лишь ответвлением азартных игр. После нескольких лет юридических сражений Ла Гуардиа добился того, что в 1942 году суд Бронкса встал на его сторону и запретил пинбол, — запрет оставался в силе вплоть до 1976 года. Дабы отметить это событие, Ла Гуардиа созвал пресс-конференцию на берегу реки, где он собственноручно разбил кувалдой конфискованный пинбольный аппарат и сбросил его в Ист-Ривер. За следующие три недели полиция конфисковала более 3000 автоматов для игры в пинбол, нанеся серьезный удар по игровой империи Костелло. Прочие американские города и населенные пункты последовали примеру Нью-Йорка, тем самым закрепив идею, что пинбол и залы игровых автоматов были неразрывно связаны с бандитами, азартными играми и моральным разложением.

Поэтому в ответ на просьбы Бушнелла о ссуде, которая помогла бы ему выстроить собственный бизнес по производству игровых автоматов, все банки указывали ему на дверь. В конечном счете Бушнелл убедил банк Wells Fargo предоставить Atari 50 000 долларов на производство 150 автоматов с *Pong*. Это было меньше, чем рассчитывали в Atari, но достаточно для запуска сборочной линии.

Получив финансирование, компания превратила бывший роллердром в сборочный цех и обратилась в местный центр занятости, чтобы набрать людей на работу. «Все они были ужасны, — рассказывал Бушнелл о той публике, которую Atari наняла на линию по сборке *Pong*. — У нас работали героинщики и люди, очень сильно на них похожие. Они воровали наши телевизоры. Мы же были молоды и глупы — вот и все, что я на это могу сейчас сказать. Но мы быстро учились. Они у нас надолго не задерживались».

Вскоре *Pong* завоевал всю страну, дав миллионам людей представление о видеоигре. Другие производители игровых автоматов быстро принялись выпускать собственные версии игры, надеясь заработать денег на всеобщем помешательстве. Такие фирмы, как Chicago Coin и Williams, выпустили собственные римейки хита Atari. Bally Midway сама пришла к Atari и подписала соглашение, которое давало калифорнийскому стартапу 5 процентов от продаж их клона *Pong*.

Nutting Associates, несомненно жалея о своем решении не связываться с предложением Бушнелла по поводу *Pong*, выпустила *Computer Space Ball*. Некоторые из этих клонов достигли уровня продаж в 8000 и более — сопоставимого с продажами машины *Pong* производства Atari. *Paddle Battle* и *Tennis Tourney*, например, принесли состоя-

ния флоридской компании Allied Leisure, подняв ее ежегодные продажи с 1,5 миллиона долларов в 1972 году до 11,4 миллиона в 1973-м.

Вскоре *Pong* вышел на мировой уровень. В Японии компания Taito, производитель игровых и музыкальных автоматов, аппаратов по продаже арахиса и автоматов с призами, вдохновилась примером Atari и сделала *Elepong*, первый японский игровой автомат такого плана. Французские производители бильярдных столов Rene Pierre также присоединились к общему психозу вокруг *Pong*, выпустив *Smatch*. Итальянская компания по производству пинбола Zaccaria вошла в цифровую эпоху с *TV Joker*, копией *Pong*, сделанной по лицензии Atari. «В 1972 году *Pong* появился в Италии и обрел грандиозный успех, — вспоминает Натале Заккария, один из основателей компании Zaccaria. — Zaccaria производила пинбольные автоматы и продавала их по всему миру, поэтому у нас была широкая сеть контактов. Когда появились видеоигры, мы были готовы начать их производство и продажу по лицензии. Zaccaria стала собирать автоматы для Италии и назвала их *TV Joker*. Поначалу мы покупали материнские платы в США и потом собирали автоматы».

Pong также помог Magnavox в продаже их консоли Odyssey, и к 1974 году их было продано порядка 200 000 единиц, преимущественно благодаря игре *Ping-Pong*. «Все играли в *Ping-Pong*, вот и все, — рассказывал Байер. — Это была хорошая игра, популярности которой подбавил *Pong*. Вот тогда-то мы и осознали: „Черт, все, что нам нужно было сделать, — это остановиться после игры номер шесть“. В конечном счете Magnavox принялась угрожать судебным иском Atari за то, что те нарушили патенты Байера, но, чувствуя, что у молодой компании просто не будет большого количества денег для выплаты по иску, согласилась отдать этой компании права на создание игры за одноразовый платеж в 700 000 долларов.

Адвокаты Magnavox были наименее дружелюбными конкурентами Atari, среди которых были Allied Leisure, Bally Midway, Nutting Associates и Williams.

К сентябрю 1974 года на всей территории США работало примерно 100 000 игровых автоматов с видеоиграми, приносящих порядка 250 миллионов долларов в год. Развлекательному бизнесу, так долго осуждаемому за связь с бандитами и азартными играми, видеоигры предложили новый старт, привлекая новое поколение обратно в залы игровых автоматов. «На протяжении многих лет наши игры — пинболы, бильярды, тирры — были нацелены главным образом на рабочий класс. Теперь же с помощью видеоигр мы затрагиваем гораздо более широкие социальные группы, — сказал газете *The Ledger* в сентябре 1974 года Говард Робинсон, управляющий дистрибуцией игровых автоматов в Атланте. — Многие заведения, которые раньше и думать не смели об установке у себя автомата с пинболом, с удовольствием размещают авто-

маты с видеоиграми». Несколько лет спустя Фрэнк Баллоуз, бывший менеджером по продажам в Atari, отметил: «Многие залы игровых автоматов находились в паршивых местах. Теперь же они стали превращаться в места для семейного отдыха, куда можно было взять и жену, и шестилетнюю дочь, и 14-летнего сына».

Идея того, что видеоигры были чем-то особенным, существовавшим отдельно от захудалых игровых автоматов, сознательно раскручивалась самой Atari. «Мы раскручивали идею, что это гораздо более продвинутая и изящная вещь, поскольку мы считали, что так у нас все будет лучше продаваться», — рассказывал Бушнелл. Бушнелл доказал справедливость своего заявления о том, что *Computer Space* — это только старт новой эры в развлекательном бизнесе. Единственный вопрос теперь заключался в том, как справиться с таким потоком информации.



Веселье инкорпорейтед: Нолан Бушнелл наблюдает за тем, как игровые автоматы Gran Trak 10 сходят со сборочной линии Atari, в июле 1974 года. Тони Нороди/ Sygma/ Corbis

ХОРОШАЯ ВЕЩЬ ДЛЯ ДОМАШНЕГО ОТДЫХА

Популярность *Pong* ударной волной прошла по всему развлекательному бизнесу. Меньше чем за шесть месяцев Atari из никому не известного стартапа вырвалась в лидеры революции в аркадном бизнесе. Для тех, кто увлекался играми, возникшие на рынке видеопустройства явились воплощением технологических мечтаний времен холодной войны, давая игрокам то удовольствие, которое они не могли получить от пинбольных столов и электромеханических игр. Телевизор теперь можно было не только смотреть. Теперь любой зритель мог взять его под свой контроль. Как выразилась флоридская газета *Ocala Star-Banner*: «Что может быть лучшим доказательством того, что американцы живут в космическую эру, чем растущее применение электроники в играх, в которые они играют?»

Успех *Pong* перестроил индустрию развлечений. Владельцы игровых залов повернулись спиной к постоянно ломавшимся и ненадежным электромеханическим играм, которые когда-то стояли в их залах, и увлеклись видеоиграми.

«Видеоигры предложили более широкий спектр развлечений, и, поскольку у видеоигр было меньше двигающихся механизмов, они были более надежными, — рассказывал впоследствии Боб Лоутон, основавший Funspot Arcade в Вирс-Бич, Нью-Гэмпшир, в 1952 году. — Спросите всякого, кто имел в свое время дело с электромеханическими играми, и они вам скажут то же самое. С видеоиграми ты мог делать гораздо больше вещей, чем с пластмассовой машинкой, электромоторами и переключателями».

На протяжении года после дебюта *Pong* в таверне Энди Каппа более 15 компаний вошли в видеоигровой бизнес, в котором когда-то была одна лишь Atari. Нельзя сказать, что эти компании слишком далеко отошли от формулы «бита-мяч», использованной в *Pong*. Вместо того чтобы генерировать новые идеи, они принялись создавать плохо замаскированные копии и разнообразные вариации игры Atari. Среди них была игра компании Chicago Coin — *TV Pingame*, смесь из *Pong* и пинбола, в которой игрок, вооружившись битой, лупил по виртуальному мячу с целью набрать как мож-

но больше очков. Появилась и игра *Clean Sweep* компании Ramtek, целью которой было очистить все точки на экране, ударяя по ним мячом. В условиях растущей конкуренции Atari понимала, что ей нужно расширять спектр своих игр, а не заниматься переделками *Pong*¹. «Мы знали, что изобрели новую технологию и все остальные на самом деле попросту копировали нашу технологию, — рассказывал босс Atari Нолан Бушнелл². — Я же чувствовал, что мы могли снова обойти их».

Чтобы добиться прорывных новаций, Бушнелл стремился выстроить бизнес Atari на эгалитарных ценностях и рабочей культуре, базировавшейся на веселье и творчестве. Свои взгляды он разъяснил в манифесте компании, который занял две страницы и в котором всячески обыгрывались идеи движения хиппи конца шестидесятых годов. Манифест провозглашал, что «неэтичная корпорация не имеет никакого права на существование в любых социальных рамках», и обещал, что Atari будет «придерживаться социальной атмосферы, в которой все мы можем быть друзьями, находясь в стороне от организационной иерархии». Манифест также утверждал, что Atari не потерпит дискриминации любого типа, включая «короткую стрижку против длинных волос или длинных волос против короткой стрижки». «Все это происходило сразу после эры Водолея и революции хиппи, и все мы хотели создать замечательную, идеалистическую меритократию [принцип управления, при котором руководящие посты занимают наиболее талантливые люди]», — объяснял Бушнелл.

На практике эти ценности превратились в нехватку фиксированного рабочего времени, отсутствие какого-либо дресс-кода и вечеринки с бесплатным пивом, которые компания устраивала, когда достигала какой-то очередной цели. «Мы были очень молоды, — рассказывал впоследствии Бушнелл. — Всем менеджерам было около тридцати лет, а большинству рядовых работников едва исполнилось двадцать. С такой демографической составляющей было естественно, что корпоративная культура основывается на веселье. Правда, потом мы обнаружили, что наши сотрудники могли устраивать вечеринки ни с чего, просто так. Мы прославились тем, что мы были вечно тусующейся компанией, у нас в офисе всегда стояли ящики с пивом, поскольку мы постоянно достигали поставленных задач и, естественно, закатывали вечеринку».

Стив Бристоу, который присоединился к Atari в должности инженера в июне 1973 года, ощущал, что внутренний климат в компании был максимально несхож с атмос-

1 Atari действительно выпустила несколько собственных вариантов *Pong*, среди которых была версия на четырех человек *Quadrapong* и волейбольный вариант *Rebound*, где игроки должны были перекидывать мяч через сетку.

2 Бушнелл получил полный контроль над Atari вскоре после того, как *Pong* стал успешным, а другой основатель компании, Тед Дабни, ушел в 1973 году, поскольку ему не нравилось работать в крупном бизнесе. Дабни продал свою долю в Atari Бушнеллу за 250 000 долларов.

ферой в крупных технологических фирмах того времени. «В Atari никого не интересовало, есть ли у тебя татуировка или же гоняешь ли ты на мотоцикле, — рассказывает он. — На то время в IBM ты должен был носить темные брюки, темный галстук и белую рубашку со значком, прицепленным к груди. В Atari же людей ценили больше по тому, что они делают, а не по тому, как они выглядят».

К тому же компания закрывала глаза на увлечение своих служащих наркотиками. «На фабрике абсолютно точно никто не употреблял наркотики, но мы устраивали вечеринки, и наряду с пивом некоторые люди курили марихуану, и на это мы просто закрывали глаза. Это было довольно странно», — рассказывал Бушнелл.

Бристуу видел в этом отражение времени: «Это же была Калифорния семидесятых. Это не являлось какой-то общей политикой компании, но на вечеринках, которые компания закатывала, можно было учуять характерные запахи или услышать, как шмыгают носы. Скорее, это был дух времени, а не правила, которые устанавливала Atari».

Несмотря на расслабленный стиль управления, сотрудники Atari работали по многу часов — попросту потому, что они наслаждались своей работой. «Многие люди работали по ночам, и это было нормально. Иногда мы работали круглые сутки просто потому, что мы кайфовали от того, чем занимаемся», — рассказывает Дэйв Шепперд, который пришел на работу в Atari в 1976 году в качестве игрового дизайнера. Ноа Энглин, перешедший из IBM в Atari на должность управляющего в 1976 году, помнит, какое впечатление на него произвела обязательность сотрудников Atari: «Это были превосходные, трудолюбивые парни, которые могли работать по многу часов».

Это смешение работы с жизнью наряду с неконформистским управлением Бушнелла помогало компании быть постоянно на шаг впереди крупных производителей, стремившихся теперь завоевать видеоигровой бизнес. Пока остальные компании на разные лады копировали *Pong*, Atari стала выпускать новые типы видеоигр. В игре *Space Race* любители аркад должны были продираться сквозь метеоритные штормы против часовой стрелки. Создатель *Pong* Эл Элкорн придумал игру *Gotcha*, в которой нужно было гоняться по лабиринтам, используя для этого джойстики, вмонтированные в розовые резиновые купола, сделанные таким образом, что издали они напоминали женские груди. В игре *Quak!* Atari предлагала игрокам реалистичное световое ружье, с которым они должны были охотиться на уток. Все три игры продавались тысячами штук.

Лишь Nutting Associates, бывший работодатель Бушнелла, попыталась пойти дальше простой переделки *Pong*. Она сделала игру *Missile Radar*, в которой игроки должны были сбивать пролетающие ракеты. Впоследствии Atari переработала эту идею и создала *Missile Command*.

В марте 1974 года эксперименты Atari с видеоиграми привели к выходу *Gran Trak 10* — первой в мире гоночной видеоигры. В *Gran Trak 10* игроки видели гоночный трек с высоты птичьего полета и управляли виртуальной гоночной машиной при помощи руля, рычага переключения передач и встроенных педалей скорости и тормоза. Эта игра стала самой успешной игрой Atari со времен выхода *Pong*, но из-за ошибок в финансовых расчетах компания недооценила машину и теряла деньги на каждом проданном аппарате. Эти потери поставили Atari на край пропасти.

Крушению поспособствовало и решение Atari выйти на мировой уровень и открыть в 1973 году в Токио Atari Japan. «Открытие Atari Japan было полнейшей катастрофой, — рассказывал Бушнелл. — Мы были молоды и считали, что все возможно. Мы, вероятно, нарушили все возможные законы международной торговли с Японией. Мы фактически самостоятельно финансировали все предприятие, купили целый завод, не заботясь о разрешениях и прочих вещах, которые так сложно получить в Японии».

Как и большинство иностранных компаний, пытавшихся выйти на японский рынок, Atari столкнулась со сложным законодательством и бизнес-культурой, которая открыто выступала против иностранных компаний. В начале шестидесятых годов Икэда Хаято, премьер-министр Японии, сыгравший важную роль в послевоенном экономическом успехе страны, привел в действие законы, которые ограничивали активность зарубежных компаний, защищая японский бизнес. Кроме того японские аркадные дистрибьюторы отказывались работать с нахальной американской компанией. «Дистрибуция для нас фактически была закрыта, — рассказывал Бушнелл. — Мы не нравились Sega. Мы не нравились Taito. Они делали все, чтобы вставить нам палки в колеса. Они были защищены, и они были японцами. Мы были американцами и глупцами».

В частности, компания Taito вовсю работала на то, чтобы стать японским ответом Atari. После успеха в 1973 году их игр *Elepong* и *Soccer*, бывших клонами *Pong*, компания принялась придумывать новые концепции видеоигр. В 1974 году Томохиро Нисикадо, разработчик *Soccer*, создал первую оригинальную игру компании — гоночную игру *Speed Race*. Как и в *Gran Trak 10*, игроки наблюдали за действием сверху, но вместо того, чтобы втискивать весь гоночный трек в экран, *Speed Race* создавала иллюзию нескончаемой трассы, на которой автомобили соперников исчезали с экрана, как только игрок, нажимая педаль, ускорялся. Машина игрока на протяжении всей гонки находилась в нижней части прямолинейного трека и могла мчаться только слева направо, оставляя за спиной болиды соперников, которые она обгоняла. «До этого момента в Японии не было ни одной игры, которая бы столь радикально отличалась от *Pong*», — рассказывал Нисикадо, который начал свою карьеру в Taito с создания электромеханических игр. *Speed Race* получила большую популярность и в Японии, и в США,

где ее выпустила компания Bally Midway под названием *Wheels*, тем самым дав понять, что Япония неотвратимо превращается в главную силу на рынке видеоигр. «До того момента мы просто импортировали игры из США, а с этой игрой мы принялись экспортировать игры в США», — объяснил Нисикадо.

Тем временем Atari Japan съела порядка 500 000 долларов, прежде чем Бушнелл в 1974 году признал свое поражение. «Чтобы не попасть за решетку, мы должны были продать компанию», — рассказывал Бушнелл. Atari Japan была продана компании Nakamura Manufacturing, японскому производителю и дистрибьютору игровых автоматов, основанному в 1955 году Масайей Накамурой и затем, в 1977 году, переименованному в Namco. Эта покупка превратила Nakamura Manufacturing в эксклюзивного дистрибьютора игр Atari в Японии на ближайшие десять лет. Катастрофа Atari Japan, недооцененность *Gran Trak 10* и сокращавшиеся продажи *Pong* поставили Atari на грань закрытия. И в тот момент, когда все указывало на то, что Atari уже обречена, на помощь пришел один из хитрых бизнес-ходов Бушнелла.

В конце 1972 года, когда *Pong* являлся неоспоримым хитом, Atari обнаружила, что дистрибьюторская система игровых автоматов в США устроена таким образом, что ограничивала возможность получения прибыли с одной игры. Бизнес игровых автоматов базировался на дистрибьюторах, которые покупали автоматы и затем продавали их или же устанавливали сами в различных барах, залах игровых автоматов и прочих местах, которые они сами и обслуживали. Чтобы включить эти заведения в свои сети, дистрибьюторы делали эксклюзивные предложения от производителей для тех географических районов, которые они обслуживали. Это делалось для того, чтобы лишить дистрибьюторов-конкурентов доступа к определенным автоматам, не важно, видеоигры Atari это, столы с пинболом Bally или же музыкальные автоматы Rock-Ola. Таким образом, в городе с двумя дистрибьюторами производитель игровых автоматов мог лишь надеяться на то, что его машины окажутся в точках, которые обслуживает одна из дистрибьюторских сетей.

Бушнелла эта система удручала не только потому, что из-за нее Atari продавала меньше своих игр, но и потому, что таким образом поощрялось возникновение потенциально серьезного конкурента. И он нашел интересное решение — сформировать липового конкурента, который мог бы переупаковывать игры Atari и продавать их тем дистрибьюторам, с которыми — из-за соглашений с другими фирмами — не могла работать Atari. «Это была и оборонительная, и наступательная стратегия, — рассказывал Бушнелл. — Я всегда, насколько мог, старался помешать любому, кто

начинал копировать нас. Такой была моя этическая система. Я обнаружил, что разбросанные по разным городам дистрибьюторы, с которыми у нас не было деловых контактов, отчаянно пытались найти тех, кто мог сделать нечто похожее на нашу продукцию. Это было им нужно для того, чтобы выдерживать конкуренцию с тем парнем, у которого была наша продукция. Я говорил, что этот огромный спрос приводит к возникновению конкурента, что на самом деле не очень хорошо, так что позвольте мне создать конкурента, чтобы удовлетворить существующий спрос. Вот именно для этого и была придумана компания Kee Games. Я хотел отрезать дистрибьюторов от своих потенциальных конкурентов».

Kee Games была названа в честь Джо Кинана, друга Бушнелла, который согласился возглавить вымышленного конкурента. Бушнелл также назначил Бристоу вице-президентом по разработкам. Чтобы убедить всю индустрию в том, что Kee Games — это настоящий конкурент Atari, Бушнелл придумал историю о том, как Бристоу и другие работники Atari сбежали с корабля для того, чтобы основать собственную компанию. «Мы пустили слух, что несколько наших лучших людей покинули компанию и создали фирму-конкурента. Для многих людей это выглядело очень логично, — рассказывал Бушнелл. — Затем мы пустили еще один слух, что собираемся подать на них в суд за кражу наших коммерческих тайн. Это тоже выглядело для всех вполне логично. Несколько месяцев спустя мы сказали, что уладили все судебные дела и в качестве отступных получили часть Kee Games».

Чтобы все выглядело правдиво, Kee Games обзавелась собственными офисами, продавцами и небольшой командой игровых разработчиков, но основным видом деятельности компании был повторный выпуск игр Atari под другими именами: например, *Spike* — версия Kee Games игры *Rebound*. Поскольку на тот момент существовало большое количество компаний, занимавшихся копированием игр Atari, мало кто задавался вопросом о большой схожести между играми. «Все печатные платы Kee Games производились на заводах Atari. У нас же были собственные корпуса, и мы занимались разработкой собственных игр, но это было частью единого целого», — рассказывал Бристоу. Уловка сработала, и вскоре Kee Games принялась заключать сделки с теми дистрибьюторами, до которых не могла дотянуться Atari. «Дистрибьюторы все проглотили, и Atari, используя дырки в системе дистрибуции, могла теперь продавать свою продукцию всем и каждому», — рассказывал Бристоу. Лишь один человек — Джо Роббинс из Empire Distributing, по словам Бушнелла, заметил странное: «Помню, как он подошел ко мне на выставке и говорит: „Полагаете, вы настолько умны, что никто не поймет, что вы сделали?“ Он сказал это так, чтобы мы поняли, что он проявляет уважение к тому, что мы смогли это провернуть».

Успешно обойдя ограничения системы дистрибуции, Kee Games выпустила крупный хит, в котором так нуждалась Atari для поправки своего финансового благополучия. Этим хитом стала игра для двух игроков *Tank*, в которой игроки гоняли на танках по напичканному минами лабиринту, пытаясь друг друга подбить. Идея выросла из желания обновить первую видеоигру Бушнелла и Дабни — *Computer Space*. «*Computer Space* была действительно хорошей игрой, но многим людям в нее было сложно играть. Сама идея свободно парящего космического корабля, где тебе нужно было реагировать на скорость вращением и встречным толчком, была не очень простой, — рассказывал Бристоу. — Когда я был довольно юн, мой дядя взял меня с собой на работу. Ему надо было очистить свой сад с помощью трактора Caterpillar, которым он управлял, словно это был танк. А потом я подумал, что это может лечь в основу *Computer Space*».

Бристоу попросил Лайла Рэйнса, одного из инженеров Kee Games, превратить эту идею в успешную игру. Рэйнс расширил первоначальную идею Бристоу, добавив лабиринт, напичканный смертоносными минами. Вышедшая в ноябре 1974 года, *Tank* стала самой популярной со времен *Pong* видеоигрой, продавшейся в общей сложности в количестве 15 000 единиц. Когда у Kee Games появились серьезные деньги, Бушнелл воспользовался этим для того, чтобы официально объединить эту компанию с Atari. Частью сделки стало то, что Кинан стал новым президентом Atari.

Прибыль от *Tank*, поправившая балансовый отчет компании, и слияние двух дистрибьюторских сетей вознесли Atari на недостижимую для многих игроков на этом рынке высоту. К тому же это здорово понизило затраты, избавив от расходов на поддержание липового конкурента. Время было выбрано как нельзя более удачно, поскольку Atari собиралась выйти на рынок потребительской электроники с версией *Pong* для дома.

Идею перенести *Pong* в дома людей высказал инженер Atari Гарольд Ли. С учетом исходного вдохновителя *Pong* — игры *Magnavox Odyssey* — идея сделать домашнюю версию *Pong* выглядела очевидной, но Ли полагал, что Atari может обойти *Odyssey* путем использования интегральных схем³. Консоль *Odyssey* разрабатывалась в конце шестидесятых годов, когда интегральные схемы были слишком дороги для того, что-

³ Интегральные схемы, изобретенные в конце 1950-х, — еще их называют микрочипами — позволяли уместить отдельные компоненты, использовавшиеся в электронных схемах, в одном кремниевом чипе. В результате произошел мощный прорыв в электронике. Интегральные схемы были не только намного меньше, но и более доступны для массового производства (чипы можно было просто массово печатать), требовали меньше электричества и были более надежными.

бы их можно было использовать в потребительских товарах. К началу семидесятых они все еще оставались предельно дорогими, но достаточно дешевыми для использования их в игровых автоматах типа *Pong*. Однако Ли верил, что в скором времени стоимость интегральных схем упадет настолько, что сделает возможным создание консоли *Pong*, которую можно будет подключать к домашним телевизорам. Создатель *Pong* Эл Элкорн согласился с доводами Ли, и они вместе попросили Бушнелла профинансировать проект.

Бушнелл отнесся к их идее скептически: «Технология была дорогой. Платы с интегральными схемами стоили почти 200 долларов, и было предельно ясно, что из этого никогда не выйдет потребительский продукт». Несмотря на сомнения Бушнелла, оба инженера стояли на своем и утверждали, что план может сработать. И, чтобы доказать это, они с помощью инженера Atari Боба Брауна принялись за работу над прототипом. «По сути, никто не верил в этот проект, — рассказывал Бушнелл. — Пока мы не были уверены в том, что сможем реализовать этот проект, мы вкладывали в него совсем небольшие деньги».

Практически безо всякого финансирования трио провело большую часть 1974 года за разработкой прототипа домашней консоли *Pong*, которая могла бы продаваться по приемлемой цене. К концу 1974 года стало ясно, что идея Ли может сработать, и самым вдохновляющим аспектом было то, что игра умещалась на одной-единственной интегральной схеме. Это был настоящий прорыв, который существенно уменьшал издержки производства. Atari хотела производить консоли *Pong* самостоятельно, но это требовало внушительных инвестиций — для запуска усовершенствованной сборочной линии, способной производить консоли в количествах, необходимых для рынка потребительских товаров.

Получение дополнительного финансирования выглядело затруднительным до тех пор, пока Atari не разобралась со своими финансами, объединившись с Kees Games. Это помогло компании привлечь дополнительные 20 миллионов долларов от технологического инвестора Дона Валентайна, основателя венчурного фонда Sequoia Capital. К началу 1975 года Atari была готова начать рекламировать свою новую машину представителям розничных сетей.

Но ритейлерам не нужен был мини-*Pong* от Atari за 99,95 доллара. «Мы представили первый *Pong* на ярмарке игрушек и не продали ничего, — рассказывал Бушнелл. — В магазинах игрушек на то время самый дорогой продукт шел по цене 29 долларов, поэтому данный канал распространения для нас был закрыт». Отвергнутая магазинами игрушек, Atari обратилась к магазинам, где продавались телевизоры и стереосистемы, но и здесь столкнулась с полным отсутствием интереса. Но, поскольку

зависимость от розничных продавцов лишь возрастала, Atari решила отгрузить свою домашнюю видеоигру сети универмагов Sears Roebuck, крупнейшему розничному продавцу США на то время.

«В Sears мы обратились так, словно это было наше последнее прибежище», — рассказывал Бушнелл. Все кончилось тем, что покупателем продукта у Atari выступил департамент компании, отвечавший за спортивные товары. «Отделы спортивных товаров в Sears на Рождество превращались в отделы по продаже пинг-понга или же бильярдных столов, и оказалось, что за год до этого с успехом были распроданы домашние пинболы, — рассказывал Бушнелл. — Закупщик тогда сказал, что пинболы стоят в барах, автоматы с Pong стоят в барах, — значит, это будет хорошей вещью для домашнего отдыха».

Это был долгожданный и жизненно необходимый прорыв для Atari. Sears заключила с Atari эксклюзивную сделку и поставила консоль на продажу в 900 своих магазинах, мощно вложившись в рекламу на Рождество 1975 года. В обмен Atari должна была производить игру под названием *Sears Tele-Games Pong* и соглашалась не выпускать консоль под брендом Atari до наступления нового года.

В то Рождество 150 000 консолей *Sears Tele-Games Pong* были попросту сметены с полок магазинов, поскольку клиенты сходили с ума от одной только мысли играть в Pong у себя дома. И хотя на тот момент Odyssey уже давала потребителям возможность поиграть в видеоигры у себя дома, появление консоли от Atari стало тем моментом, когда миллионы людей осознали, что в видеоигры можно играть не только в барах и залах игровых автоматов, но и на телевизоре у себя дома. «Впервые люди в состоянии поспорить с телевизором и заставить его делать то, что им хочется, — сказал тогда Бушнелл в интервью газете *Wilmington Morning Star*. — Консоль дает вам чувство контроля, какого не было прежде. Ведь до этого все, что вы могли делать, — это просто сидеть и смотреть телеканалы».

Консоль запустила вторую волну популярности Pong, которая превратила Atari, еще год назад находившуюся на грани банкротства, в имя, известное каждой семье. Как и в случае с игровыми автоматами Pong, за Atari последовало громадное количество имитаторов, надеявшихся заработать на играх для телевизора. Конкурентам Atari помогло появление микрочипа AY-3-8500 компании General Instruments. «Чип AY-3-8500 делал почти те же самые вещи, что машина Atari, но General Instruments свой чип разработала самостоятельно, — рассказывал Ральф Байер, создатель консоли Odyssey. — Этот чип сделали два парня из шотландского города Гленротс. Потом парень из General Instruments на Лонг-Айленде, Нью-Йорк, как-то про это прознал и попросил парней приехать и взять с собой демонстрационный образец».

AУ-3-8500 и последовавшие за ним чипы от конкурентов позволили любой компании производить *Pong* для дома, при этом не утруждая себя разработкой интегральной схемы с нуля. Главное для них было — получать чипы в необходимом количестве. Бум на домашнюю версию *Pong* застал производителей чипов врасплох, и они не могли производить их в достаточных количествах, чтобы удовлетворить спрос.

Такие компании, как производители игрушек Coleco и Magnavox, первыми заказавшие чипы, получали их вовремя. А вот компании, обратившиеся позднее, такой преференции не имели и поэтому не успевали отправить свои консоли на полки магазинов к Рождеству 1976 года, когда популярность домашней версии *Pong* достигла максимума. Несмотря на проблемы с поставкой микрочипов, миллионы людей купили себе *Pong* для дома. К Рождеству 1977 года в продаже во всем мире находилось более 60 версий консолей *Pong*, и примерно 13 миллионов консолей было продано в одних лишь США.

Но применение микрочипов в видеоиграх на этом не закончилось. К концу семидесятых годов появился новый вид микрочипа — микропроцессор, изменивший не просто видеоигровой бизнес, но саму природу того, как и во что люди играли⁴.

4 Микропроцессор представляет собой тип интегральной схемы, которая исполняет вычислительные функции на одном кремниевом чипе. В отличие от обычных интегральных схем он может быть запрограммирован для выполнения различных функций, не требуя при этом внесения изменений в саму схему.



Компьютер в чипе: производство микропроцессора 8080. Их архива Intel Corporation

ЖВАЧКА, ПРОВОЛОКА И СТЕРЖЕНЬ

Виктор Грюн был вне себя. Архитектор-социалист австрийского происхождения считал, что Америка в 50-х годах изменилась к худшему. Он чувствовал, что рост числа автовладельцев и бурное развитие загородного жилья раскалывают общество, ведя к разобщению и изоляции людей друг от друга. Но у него была идея противостояния этому экономическому и социальному процессу — торговые центры.

Черпая вдохновение в крытых торговых рядах европейских городов, Грюн предвидел зарождение нового вида розничной торговли — огромного городского торгово-развлекательного центра, который столь привычен для всех, кто живет в глобальном мире XXI столетия. Торговый центр, как он представлял, мог бы объединить различные сообщества идеей расположения различных магазинов и развлекательных площадок под одной крышей, в одном большом здании с красивой обстановкой и комфортным климатом, благоприятствующим покупкам и общению. И в 1954 году он получил шанс проверить свои идеи в пригороде Миннеаполиса городе Эдине, штат Миннесота. Построенный по его проекту торговый центр Southdale Center, открывшийся в 1956 году, стал отправной точкой для процесса трансформации американских городов. В следующие два десятилетия торговые центры возникли по всей стране, приведя к социальной и торговой революции.

Торговые центры, стремительно распространяясь, стали новой экономической силой, не считаться с которой было уже невозможно. К концу 1964 года на территории США открылось примерно 7600 торговых центров. К 1972 году это число практически удвоилось — до 13 174.

Но Дэйву Нуттингу из-за быстрого распространения торговых центров пришлось начинать все сначала. После неудачного бизнес-партнерства со своим братом — Биллом Нуттингом из Nutting Associates — он основал MCI Milwaukee Coin, компанию, занимавшуюся производством электромеханических игр. Но когда инвесторы компании пронюхали, что оператор игровых залов Aladdin's Castle строит свою империю развлечений на росте торговых центров, они решили, что MCI должна из-

менить стратегию развития. «МСІ продавала свою продукцию напрямую Aladdin's Castle, которая создавала залы игровых автоматов в новых торговых центрах, открывавшихся по всей стране, — рассказывал Нуттинг. — Мой менеджер по продажам сказал, что мы тоже должны этим заняться. Мы создали игровые залы Red Baron в 20 местах от штата Огайо на востоке до Финикса на западе. Мои инвесторы решили, что мы должны закрыть производственное подразделение МСІ и сконцентрироваться на игровых залах». Нуттинг — инженер, ставший бизнесменом, — решил, что настал нужный час: «За это время я познакомился с людьми из Bally Midway, и они предложили оказывать им разного рода консультационные услуги. Я взял своего молодого инженера-электронщика Джеффа Фредриксена и двух технических специалистов и создал Dave Nutting Associates». Вскоре после того, как эта новая фирма отделилась от МСІ, представитель напористой технологической компании под названием Intel пригласил Нуттинга и Фредриксена для того, чтобы рассказать им о новом продукте, созданном Intel. «Представитель Intel начал с того, что рассказал нам о новой революционной технологии — микропроцессоре, — рассказывал Нуттинг. — Инженеры Intel путешествовали по стране и читали лекции об этой технологии. Мы с Джеффом специально ездили в Чикаго, чтобы попасть на одну из таких лекций».

Продуктом Intel был первый действующий микропроцессор — 4004. И хотя он мог осуществлять операции немногим сложнее, чем сложение и вычитание, потенциал этого продукта разжег воображение Нуттинга: «Я тут же поверил в то, что микропроцессор — это будущее всех игровых автоматов. Нужно было создать всего одну систему с использованием микропроцессора, а все игры можно было создавать в виде программ». Нуттинг оперативно принялся выстраивать взаимоотношения с Intel: «Я убедил человека, отвечавшего в Intel за маркетинг, что микропроцессор произведет переворот в индустрии игровых автоматов — от различных видов пинбола до видеоигр — и что моя группа в компании Bally занималась всевозможными техническими исследованиями на этот счет. Наш местный представитель Intel смог убедить головной офис прислать нам один из первых пятидесяти комплектов для разработчиков».

Этот комплект прибыл в Dave Nutting Associates в начале 1974 года. Компания использовала его для создания автомата для игры в пинбол, в котором был задействован микропроцессор. Все это делалось для того, чтобы убедить Bally продолжать инвестировать в исследования технологии.

«Общая стратегия для моей презентации менеджменту Bally заключалась в том, чтобы заполучить два пинбольных автомата Bally, убрать из одного все электромеханические компоненты, а в другом оставить все как есть и сравнить их», — рассказы-

вал Нуттинг. Компания купила два пинбольных автомата, сделанных Bally в стилистике фильма «Мерцание», распотрошила один из них и поставила в него микропроцессор от Intel. К сентябрю 1974 года улучшенная версия автомата *Flicker* была готова, и на демонстрацию результатов был приглашен менеджмент Bally. «Я поставил друг к дружке два автомата, — рассказывал Нуттинг. — Оба отображали одно и то же. Единственным визуальным различием было то, что на задней панели одного автомата была светодиодная панель, на другом же — механический барабан, на котором отображались очки, как на обычном пинболе. Внутри самого автомата, кроме трансформатора, ничего не было». Руководители Bally не могли поверить своим глазам. «Помню, как Джон Бриц, исполнительный вице-президент Bally, открывал закрытые дверцы автомата в надежде найти спрятанный компьютер, который, как он считал, и управлял процессом игры», — рассказывал Нуттинг.

Но Bally беспокоило то, что владельцы залов игровых автоматов не поймут автоматы с пинболом, в которых используются микропроцессоры. Поэтому было принято решение выводить их на рынок медленно и поэтапно. Также было принято решение, что инженеры компании должны создавать собственные системы с использованием микропроцессоров, а не использовать систему, разработанную Dave Nutting Associates. В ответ на это Dave Nutting Associates объединилась с небольшой компанией Micro Games из Финикса, для того чтобы создать *Spirit of 76* — первую игру в пинбол, в которой использовался микропроцессор. *Spirit of 76* дебютировала в 1975 году на выставке Amusement & Music Operators Association и своей низкой ценой в изготовлении привлекла внимание представителей индустрии. «Автомат был легче, удобней в обслуживании и на 30 процентов дешевле в производстве», — рассказывал Нуттинг. Вскоре владельцы аркадных залов перестали покупать электромеханические автоматы для игры в пинбол, предпочитая подождать появления на рынке автоматов, где используются микропроцессоры. И через короткое время всякий заметный производитель пинболов пошел по стопам Dave Nutting Associates.

Но Нуттинг к тому времени уже готовился сделать с видеоиграми то, что он уже сделал с пинболом. В то время видеоигры делались с использованием схем транзисторно-транзисторной логики (ТТЛ), которые для каждой игры создавались с нуля. Их возможностей было вполне достаточно для простых игр а-ля *Pong*, но к середине семидесятых ограничения этих простеньких схем сдерживали дальнейшее развитие видеоигр. «Игровые разработчики пытались создать более сложный игровой процесс, но они постоянно наталкивались на ограничения этой технологии, — рассказывал Нуттинг. — Нужные схемы не производились. Электрические помехи, создаваемые этими схемами, могли сбивать логику и мешать игровому процессу».

Микропроцессору 4004 не хватало мощности для отображения картинки на экране телевизора, и к 1975 году Intel выпустила 8080 — микропроцессор, способный управлять происходящим на экране видеоигры. Теперь Dave Nutting Associates нужна была такая видеоигра, которая могла бы доказать работоспособность их плана. На их счастье, Bally Midway только что получила такой автомат. Заключившая соглашение с японским производителем видеоигр — компанией Taito, Bally получила права на распространение игры *Western Gun* на территории Северной Америки. Будучи последней игрой, разработанной создателем *Speed Race* Томохиро Нисикадо, *Western Gun* переносила двух игроков во времена Дикого Запада, предлагая им подстрелить друг друга на дуэли, и в Японии эта игра пользовалась большой популярностью.

Но игра сталкивалась с множеством проблем, которые были присущи TTL-видеоиграм, в результате чего Bally не могла запустить эту игру в производство. Компания попросила Dave Nutting Associates переработать игру с использованием микропроцессора Intel 8080. Использование микропроцессора перевернуло процесс создания видеоигр с ног на голову. Для этого теперь не требовались инженеры с паяльниками в руках. Вместо них компьютерные программисты могли написать программу, которая указывала универсальным микропроцессорам, как именно они должны работать.

«TTL-логика реализовывалась аппаратно, и для того, чтобы внести изменения в игровой процесс, нужно было переделать всю схему. Как только мы взяли на вооружение микропроцессоры, вся игровая логика стала создаваться программным путем», — рассказывал Нуттинг. Чтобы справиться с программированием, Нуттинг взял себе в помощь двух студентов из Университета Висконсина: Джея Фентона и Тома Макхью. Фентон, транссексуал, ставший в начале девяностых Джейми, с подозрением относился к развлекательному бизнесу: «Я серьезно волновался по поводу работы на мафию. Тогда у этой индустрии была дурная репутация. Но мне не потребовалось много времени, чтобы понять, насколько глупый это был стереотип». Макхью стал главным программистом в *Gun Fight*, переработке *Western Gun*, а Фентон сосредоточился на программировании пинболов, которые выпускала компания. Для самого Нуттинга работа с программистами была сущим блаженством: «Я как игровой разработчик и директор теперь мог сидеть рядом с программистом вроде Джея Фентона и формировать игровой поток с такой же легкостью, как если бы я лепил игрушки из теста».

К середине 1975 года *Gun Fight* была готова для производства. Однако Bally стала нервничать. «На тот момент RAM-память была дорогой, — говорил Нуттинг. — Марсайд „Игги“ Вулвертон, президент Midway, попросил меня и Джеффа Фредрик-

сена отобедать с ним, и выглядел он очень взволнованным. Игги посмотрел на нас и заявил: „Я надеюсь, что вы, парни, знаете что делаете, поскольку я собираюсь потратить 3 миллиона долларов на RAM, чтобы получить хорошую прибыль“. Мы, конечно же, согласно закивали». Этот заказ был внушительной тратой. По подсчетам Нуттинга, этот заказ поглотил примерно 60 процентов чипов памяти, на тот момент доступных во всем мире. Но все же Вулвертону не стоило волноваться. *Gun Fight* стала популярной аркадной игрой, и вскоре все производители видеоигр стали думать над тем, как им использовать микропроцессоры в своих продуктах. Даже создатель *Western Gun* Томохиро Нисикадо признавался: «Говоря откровенно, я считал, что *Gun Fight* была не слишком хороша, а моя версия, *Western Gun*, принимается людьми в Японии гораздо лучше. Но я был очень впечатлен использованием микропроцессорной технологии, и мне не терпелось этому научиться. Эту игру я стал изучать сразу же, как только мне представилась такая возможность».

Дни ТТЛ-видеоигр закончились. Производители видеоигр один за другим переходили в новый мир — в измерение микропроцессоров. В 1976 году были выпущены две последние заметные ТТЛ-игры: *Breakout* компании Atari и *Death Race* от Exidy — небольшой компании, занимавшейся созданием игровых автоматов в Маунтин-Вью, Калифорния.

Exidy выступила с идеей *Death Race* после того, как продала лицензию на свою игру *Destruction Derby* очень крупной компании Chicago Coin, которая выпустила ее под названием *Demolition Derby*. Версия от Chicago Coin попросту свела на нет все продажи оригинала от Exidy. «Нам нужно было что-то сделать, — рассказывал Хоуэлл Айви, один из игровых разработчиков в Exidy на тот момент. — Кто-то в шутку тогда сказал: „У нас уже есть гоночная игра, и почему бы нам не сделать игру, в которой надо будет гоняться за людьми?“» Идея была достаточно простой для того, чтобы Exidy могла с легкостью адаптировать дизайн *Destruction Derby*, сэкономив на создании абсолютно новой игры. Переработанная игра, решили они, будет давать игроку очки всякий раз, когда он наедет на человека, а на месте раздавленной жертвы будет оставаться надгробие. Игре дали название *Death Race*. «Мы и не думали, что игра вызовет такой шум, — рассказывал Айви. — Игра была веселой и в чем-то довольно сложной. У нас и в мыслях не было сделать первую видеоигру, которая привлечет к себе столько внимания. Она была создана исключительно из потребности в защите нашего собственного продукта». Но СМИ и общественность, однако, были взбаламучены: *Death Race* вызвала первую волну паники, связанную с агрессивным содержанием видеоигр. «Весь сыр-бор начался с журналиста в Сиэтле, — рассказывал Айви. — Он взял интервью у матери в зале игровых автоматов, и она сказала, что игра учит детей сбивать и убивать

людей. История попала в новостной поток Associated Press и быстро разлетелась по всей стране. Первыми признаками начавшейся шумихи стали запросы на интервью с нами, Exidy».

Exidy практически не сопротивлялась нападкам СМИ. «Если люди получают удовольствие от того, что они давят пешеходов, то надо позволить им это делать», — сказал Пол Джейкобс, директор по маркетингу компании, одному из журналистов. Психологи, журналисты и политики выстроились в очередь, чтобы осудить эту игру. Доктор Джерэлс Дриссен, управляющий исследовательского отдела Национального совета по безопасности, описывал *Death Race* как часть «коварного» изменения, которое заключалось в том, что люди переходят с просмотра сцен жестокости и насилия по телевидению к прямому участию в виртуальном насилии в видеоиграх. Это было обвинение, которое раздается в адрес видеоигр и сегодня, 30 лет спустя. С ростом критики Exidy быстренько придумала историю, что существа, которых надо сбивать в игре, — это никакие не люди, а гремлины и вампиры. Но на это вранье никто не купился, и вскоре скандал стал пробиваться в программы новостей на общенациональных американских телеканалах вроде «60 минут». Exidy получала десятки писем с осуждением *Death Race*. В одном аккуратном написанном от руки письме содержалась угроза взорвать Exidy и все здания компании. «Мы эту угрозу всерьез не восприняли, просто задались вопросом: „Что мы такого сделали?“ — рассказывал Айви. — Мы вызвали полицию, и следующие несколько недель у нас днем и ночью дежурила охрана. Письмо было анонимным, и его автора так и не поймали».

Остальная видеоигровая индустрия внимательно наблюдала за развитием событий. В то время как некоторые дистрибьюторы и владельцы залов игровых автоматов не хотели иметь с *Death Race* ничего общего, производители видеоигр предпочитали сохранять молчание, делая выводы из этого примера. Главным уроком для всех стало то, что скандалы способствуют росту продаж. «На пике скандал находился около двух месяцев, а затем стал медленно уходить в тень, поскольку стали возникать новости более важные, — рассказывал Айви. — За это время спрос на игру даже вырос. Пока некоторые клиенты отменяли свои заказы, другие свои заказы лишь увеличивали. Скандал лишь увеличил известность и поднял спрос на игру. Существовавший негатив, который мы ощущали со стороны прессы, лишь поднимал спрос на игру и превратил Exidy в крупного на тот момент поставщика видеоигр».

Примерно в то же время, пока *Death Race* находилась в центре скандала, Atari наслаждалась большим успехом своей игры *Breakout*. *Breakout* возникла из попыток Нолана Бушнелла привить Atari творческую рабочую культуру — еще с тех дней, когда сотрудники энергично обсуждали новые идеи. «Мы отправляли команду инженеров

на курорты к океану на выходные или на несколько дней, и там они занимались тем, что называли мозговым штурмом, — рассказывал Ноа Энглин, управлявший в Atari подразделением, отвечавшим за игровые автоматы. — Все записывалось на доске, вне зависимости от того, насколько сумасшедшей была идея, и некоторые из таких идей действительно были запредельными». Правда, по словам инженера Atari Говарда Делмана, существовало единственное правило: «Ничто нельзя было критиковать, но всякий мог доработать или развить идею другого».

В один из таких дней кто-то высказал идею *Breakout* — игры, которая использовала формат «бита-мяч» от игры *Pong*, но в данном случае игроки должны были использовать мяч для того, чтобы разбивать кирпичи. «Эта идея не встречалась в наших первых играх, над которыми мы работали, но Нолану она очень понравилась», — рассказывал Стив Бристоу, вице-президент по маркетингу в Atari. Поскольку Бушнеллу не терпелось запустить *Breakout* в работу, Бристоу поручил разработку игры Стиву Джобсу, молодому хиппи, который устроился техником на работу в Atari, чтобы заработать себе на путешествие в Индию, куда он хотел отправиться в поисках духовного просвещения. «У Джобса самооценка была такой, что многим людям она казалась по меньшей мере странной, — рассказывал Бристоу. — Ему не разрешали входить в заводские цеха, поскольку он не носил обувь. Он носил открытые сандалии, которые инспекторы по безопасности никак не могли разрешить ему носить, поскольку вокруг передвигались автопогрузчики и перемещали тяжелые грузы».

В Atari ожидали что игра потребует десятки микрочипов, и для того, чтобы снизить затраты, предложили Джобсу бонус за каждую интегральную схему, которую он сможет убрать из игры. Джобс попросил помощи у своего друга, Стива Возняка, в обмен на половину от бонусных платежей. Возняк, технический гений, работавший в компании Hewlett Packard, согласился. «Возняк тратил все свое свободное время на работу над прототипом *Breakout* и в итоге представил очень компактную версию», — рассказывал Бристоу. Возняк вполнину сократил количество требуемых схем, в результате чего Джобс получил бонус в несколько тысяч долларов. Джобс же, однако, сказал Возняку, что он получил всего лишь 700 долларов, и отдал ему за работу 350 долларов. Про этот обман Возняк узнал лишь после того, как они вместе с Джобсом создали компанию Apple Computer.

Atari так и не воспользовалась прототипом Возняка. Его проектное решение было слишком сложным в производстве, и компания решила внести некоторые изменения в игру уже после того, как он над ней поработал. *Breakout* стала популярнейшей аркадной игрой 1976 года и на следующий год была включена в домашнюю игровую кон-

соль Video Pinball¹. Но рост видеоигр, основанных на микропроцессорах, означал, что *Breakout* станет последней ТТЛ-игрой от Atari. Бушнелл рассматривал микропроцессоры как естественную технологию для видеоигр. «Я заставил видеоигровой бизнес появиться на восемь лет раньше, чем он мог бы появиться, — утверждал Бушнелл. — Я считаю, что мои патенты были слишком оригинальны для того, чтобы кто-то смог придумать что-то похожее. Но я уверен в том, что, как только микропроцессоры распространятся повсеместно, кто-нибудь обязательно сделает видеоигровую систему».

Переход на микропроцессоры к тому же требовал от разработчиков видеоигр совершенно иных навыков. Фокус смещался от инженеров-электриков к компьютерным программистам. «Изначально многие программисты, включая меня, были еще и инженерами-компьютерщиками, — рассказывал Делман. — Но по прошествии нескольких лет эти две дисциплины стали здорово различаться». Потребность в навыках программирования побудила Atari в 1976 году активизировать поиск людей, которые могли создавать новую волну видеоигр. Одним из таких новичков стал Дэйв Шепперд, инженер-электрик, который начал делать видеоигры на дому после того, как в начале семидесятых поиграл в *Computer Space*.

«К концу 75-го – в начале 76-го всем в Atari было ясно, что будущее за микропроцессорами. Компания стала давать объявления о вакансиях программистов в газетах, и так вышло, что эта реклама попала мне на глаза», — рассказывает Шепперд. До этого Шепперд уже экспериментировал с Altair 8800, одним из самых первых основанных на микропроцессорах домашних компьютеров. Доставлявшийся заказчиком по почте в виде комплекта для самостоятельной сборки, Altair 8800 вряд ли можно было назвать полноценным компьютером. Выпущенный в 1975 году компанией MITS, он не имел видеовыхода — вместо этого было некоторое количество светодиодов и всего лишь 256 байт памяти². У него не было клавиатуры, поэтому пользователи программировали его, используя коммутационный блок, расположенный на передней панели компьютера.

Несмотря на явные неудобства для пользователя, тысячи компьютерщиков, приобрели Altair и приступили к созданию аппаратных и программных средств для системы, которая приводилась в действие тем же самым микропроцессором, который использовался в *Gun Fight*. Среди этих людей были Пол Аллен и Билл Гейтс, которые написали язык программирования бейсик для Altair и создали компанию Microsoft

1 Консоль Video Pinball была из разряда Pong-консолей и включала в себя семь игр, среди которых были *Breakout*, *Rebound* и четыре игры в пинбол. Консоль также была выпущена под именем *Scars Pinball*. В Японии компания Epoch выпустила эту консоль под названием Epoch TV Block в 1979 году.

2 Это меньше, чем память, которая используется для имейла без текста и заголовка письма.

для того, чтобы продавать эту программу. Шепперд тем временем создавал игры для этой системы. «Я разработал и построил новую видеоподсистему, интегрированную в Altair, — рассказывал он. — Я сделал несколько простеньких игр. Многие из моих соседей приходили ко мне в гости, и мы с ними играли в эти игры до раннего утра. Когда мы придумывали новые правила, то я просто прописывал их в коде и вносил в компьютер, используя при этом лишь тумблеры на передней панели, а позднее — клавиатуру от старой пишущей машинки, которую я нашел в мусорном ящике».

Обладая опытом написания игр на компьютере, Шепперд получил работу в Atari и в понедельник 2 февраля 1976 года приступил к своим новым обязанностям, предвкусывая работу на самых современных компьютерах, какие, как ему казалось, используются в Atari. «Игровые автоматы от Atari выглядели очень круто. Их игры были интересными и веселыми. Было похоже на то, что я смогу сделать самую новую, самую интересную штуку, — рассказывал Шепперд. — До этого я работал на компанию, которая делала продукты для IBM и Sperry Univac. Испытательное оборудование, которое стояло в наших лабораториях, было высшего класса. Компьютеры, которыми я пользовался, были от IBM, стоили многие миллионы долларов и размещались в очень больших помещениях, где поддерживалась определенная температура. По причинам, которые я объяснить никак не могу, — возможно, потому, что сам продукт был слишком новым, — я представлял себе, что технические лаборатории Atari обладали еще большим количеством самых разных инструментов для разработки и тестового оборудования».

Реальность вернула Шепперда на землю: «Лаборатории разработчиков представляли собой крошечные комнатухи в старом офисном здании. Компьютерные системы, которыми мы пользовались, были сильно потрепанными PDP-1. Все тестовое оборудование, которое мы имели, было старым и изрядно побитым. Было весьма проблематично найти хорошо работающий осциллограф. В офисном здании не было кондиционеров, постоянно толкалась толпа людей и оборудование было распахано по крошечным комнатухам, работать было невозможно, особенно в летние месяцы. Они работали с чрезвычайно ужатым бюджетом, и казалось, что все делалось с помощью жвачки, проволоки и стержня».

Несмотря на все условия и никудышное оборудование, Шепперд, как и прочие программисты, начавшие работать в Atari в то время, были рады тому, что они делают игры, а не программы для бизнеса. Его первым проектом стала игра *Flyball*, простая игра в бейсбол, которая практически не раскрыла потенциал новейших видеоигр с микропроцессорами. Но его второй проект, *Night Driver*, уже всю продемонстрировал возможности новой технологии. В отличие от первых гонок вроде *Gran Trak 10* и

Speed Race, в которых вид на гоночный трек открывался сверху, в *Night Driver* вид был уже с места водителя. Идея игры пришла с ксерокопии флаера другой аркадной игры, который ненадолго показали Шепперду. «Я совсем не помню, какие там были слова, и не могу сказать, что это была за игра, вполне вероятно даже, что это была иностранная игра. Возможно, немецкая, — рассказывает Шепперд. — На картинке игровой экран виден был лишь частично, но я смог рассмотреть небольшие белые прямоугольники — этого было достаточно, чтобы я смог представить их в виде дорожных указателей»³. Шепперд так и не сыграл в игру, которая вдохновила его на создание *Night Driver*. «На флаере совершенно ничего не говорилось об игровом процессе. На тот момент никто ни в Atari, ни за ее пределами вообще не представлял, как мне сделать игру из передвигающихся по экрану маленьких белых прямоугольников. То, что я сделал, я сделал абсолютно самостоятельно». Для того чтобы решить, как именно игра должна выглядеть, Шепперд обратился к своему личному опыту. «Помню, как я ездил в разное время и на разных скоростях, — можно сказать, ставил опыты, — наблюдая за тем, как по обочинам дороги появляются предметы и как я их воспринимаю своим периферийным зрением», — рассказывал Шепперд. Его решение заключалось в том, что белые прямоугольники будут возникать на плоском виртуальном горизонте и по мере приближения автомобиля игрока будут становиться все крупнее и крупнее. Как только прямоугольники достигали края экрана, они исчезали. Когда у Шепперда впервые получилось создать этот эффект движения, он и его босс были ошеломлены.

«Небольшие белые прямоугольники возникали из той точки, которую я взял за горизонт, и неслись на все возрастающей скорости. А мы сидели и смотрели на происходящее, словно загипнотизированные, — рассказывал он. — Это было довольно круто, даже при том, что не было никаких педалей или руля. Руководитель проекта, вероятно, думал, что мы уже победили, хотя у меня тогда не было ни малейшей идеи о том, как подсчитывать очки в игре. Все, что я знал, — что выглядит все очень круто».

Когда Шепперд оснастил игру педалями и рулем, *Night Driver* приобрела такой вид, что все поверили, что ей предначертан огромный успех. «Одно практически всегда оказывалось верным в Atari, особенно в первые годы: если игра была популярна среди людей в лабораториях, то и всем остальным она, скорее всего, понравит-

³ Остаётся неясным, что за игра была изображена на флаере, но наиболее вероятный кандидат — *Nürburgring/1*, аркадная видеоигра, выпущенная в Западной Германии в начале 1976 года компанией Dr. Ing Keiner Forest. Созданная основателем компании Райнером Форестом и названная в честь известного немецкого гоночного трена, *Nürburgring/1* впервые предложила игрокам вид из кабины водителя, который был позднее использован в *Night Driver*. Позднее Форест создал *Nürburgring/2*, гоночную игру на мотоциклах, и *Nürburgring/3*, более продвинутую версию оригинальной игры. Но к началу 1980-х компания Фореста ушла из видеоигрового бизнеса и сосредоточилась на создании гоночных симуляторов.

ся, — рассказывал он. — Я часто отгонял посетителей от прототипа, просто для того, чтобы продолжить свою работу. Посетителями были не только остальные технари: поскольку молва об игре довольно быстро разошлась, вокруг игры постоянно толпились люди из отдела продаж и маркетинга».

Night Driver ввела в гоночные игры идею вида от первого лица, которая сегодня воспринимается как что-то само собой разумеющееся. Иллюзия быстрого движения в игре демонстрировала также и то, как микропроцессоры освобождают видеоигры от аппаратных ограничений. Но одновременно с изменениями в области игровых автоматов микропроцессоры были способны изменить саму природу видеоигр для дома.



Властелин подземелья: Ричард Гэрриот, более известный как Лорд Бритиш.
Из архива Ричарда Гэрриота

ГРАНДИОЗНОЕ ОЗАРЕНИЕ

Пока видеоигры в начале 1970-х завоевывали игровые залы, прародитель видеоигр — компьютер — по-прежнему оставался прерогативой избранных, запечатанный за дверьми академий, государственных учреждений и крупного бизнеса. И люди, которые выстраивались в очередь к автоматам с *Pong* с целью просадить свою мелочь, и ведать не ведали, что видеоигры процветают и на компьютерах. Поколение компьютерных программистов, появившееся после выхода *Spacewar!*, переняло эстафетную палочку у Клуба Технического Моделирования Железной Дороги и принялось оттачивать навыки создания игр.

В отличие от своих коллег в Atari и Bally, эти люди не сталкивались с коммерческим давлением со стороны аркад, в которых спросом пользовались простые, привлекающие внимание игры, специально разработанные для того, чтобы выудить из карманов игроков как можно больше денег. Единственным ограничением, стоящим перед этими людьми, были возможности компьютеров, которыми они пользовались. В то время как команда *Spacewar!* наслаждалась роскошью экрана, большинство пользователей к середине 1970-х годов по-прежнему взаимодействовали с компьютером посредством телетайпов.

Зависимость от телетайпов означала, что визуально игры могли отображаться лишь в форме текста, отпечатанного на рулонах бумаги. «Какой бы ни была машина, все отображалось или говорилось на узком рулоне газетной бумаги, на котором медленно печатал телепринтер, — рассказывал Дон Даглю, который начал делать игры еще тогда, когда изучал драматургию в колледже Помона в Клермонте, штат Калифорния. — У нас стоял терминал, который печатал 30 символов в секунду на бумаге 80 символов в ширину. Чтобы напечатать новую строчку, ему требовалось целых две секунды. Но тогда это казалось настолько быстрым, что захватывало дух. Когда ты до этого не видел ничего подобного, когда это походило на волшебство, скорость не имела значения».

Тем не менее нехватка скорости исключала возможность создания динамичных игр, похожих на те, что стояли в залах с игровыми автоматами. Программистам не

оставалось ничего другого, кроме как создавать пошаговые игры. Подавляющее большинство этих игр выглядело абсолютно убого. Существовали бесчисленные версии крестиков-ноликов, виселиц и рулеток, десятки клонов настольных игр вроде морского боя и рои игр, которые предлагали игроку угадывать числа или слова, выбираемые компьютером наугад. Но по мере распространения культуры создания игр среди пользователей компьютеров программисты принимались за реализацию более новаторских идей. Совсем скоро игроки смогли принять участие в разборках на Диком Западе в *Highnoon*, взять на себя командование звездолетом USS Enterprise в *Star Trek*, получили возможность управлять виртуальными городами в *The Sumer Game*, искать чудовищ, которые скрывались в цифровых пещерах в *Hunt The Wumpus* и пытаться посадить лунный модуль корабля «Аполлон» на Луну в *Lunar*. Действия во всех этих играх были пошаговыми и чередовались с текстом, описывающим любые действия игрока и медленно печатавшимся с помощью телепринтера.

Даже спорт нашел отображение в пошагово-текстовом виде — благодаря игре *Baseball*, выпущенной Даглоу в 1971 году. «Моделирование было одной из тех вещей, которыми занимались люди на компьютерах, — если ты читал о чем-нибудь, сделанном на компьютере, то очень часто мог прочесть, что они смоделировали то или это, — рассказывал Даглоу. — Как только я понял, что может сделать компьютер, тут же возникла идея *Baseball* — ведь бейсбол очень математическая игра»¹. Подход к симулятору бейсбола был невероятно далек от тех спортивных игр на первых автоматах, которые, в общем-то, были различными вариациям *Pong*.

Какие-то программисты двинули концепцию симуляторов еще дальше, пододвигая вплотную к границам, в которых это еще можно было воспринимать в качестве игры. Одним из таких экспериментов стала программа *Eliza*. Написанная в 1966 году Джозефом Вейзенбаумом, профессором информатики из Массачусетского технологического института (MIT), *Eliza* превращала компьютер в виртуального психотерапевта, который мог спрашивать пользователей об их чувствах и затем использовал их напечатанные ответы для того, чтобы создать некую видимость осмысленной беседы². И хотя зачастую все это выглядело неубедительно, попытка *Eliza* позволить людям взаимодействовать с компьютером с помощью обычного языка заглянула воображение программистов по всему миру.

Одним из таких программистов, воодушевленных *Eliza*, был Уилл Краузер. Крау-

1 В бейсболе существует собственная область статистики, которая называется саберметрика, и Даглоу использовал ее при создании *Baseball*.

2 На самом деле имя *Eliza* носила программа Вейзенбаума, которая создавала виртуального психотерапевта по имени Доктор. Однако большинство людей звали эту программу *Eliza*, и настоящее имя быстро забыли.

зер работал программистом у оборонного подрядчика Bolt Beranek and Newman, где он помогал закладывать основы интернета, создавая программы передачи данных для американской военной компьютерной сети ARPAnet. В 1975 году Краузер развелся со своей женой Пэт, и их две дочери остались жить с матерью. Краузер очень переживал из-за того, что он отдаляется от дочерей, и начал искать способы общения с ними. Свое внимание он сосредоточил на идее написать для них на своем рабочем компьютере игру.

Свою игру он построил на основе пещеры, которая является частью Мамонтовой пещерной системы— Флинт-Ридж и находится в штате Кентукки и которую он исследовал вместе с женой. Он разделил пещеры на отдельные локации и, прежде чем добавить сокровища, головоломки и бродящих монстров, дал каждой из локаций текстовое описание. Чтобы сделать игру доступной для своих дочерей, он сделал так, чтобы, как и *Eliza*, игра давала возможность игрокам использовать повседневный английский и понимала небольшое количество команд — вроде «идти на север» или «взять сокровище». Краузер надеялся, что этот подход с использованием «естественного языка» сможет сделать игру менее пугающей для пользователей, далеких от компьютеров.

Результатом его работы стала игра *Adventure*, сделавшая гигантский скачок вперед в текстовых играх. Если *Hunt the Wumpus* позволяла людям исследовать виртуальную пещеру, а *Highnoon* с помощью текста описывала происходящие в игре события, то ни одна из них не использовала ввод данных для создания мира в сознании игроков и не позволяла им взаимодействовать с игровым миром, используя простой английский. Хотя созданная им игра понравилась его дочерям, сам Краузер считал, что в ней нет ничего особенного. После того как в 1976 году он закончил работу над *Adventure*, он оставил игру на компьютерной системе на работе и отправился в отпуск на Аляску. Вполне возможно, что история на этом бы и закончилась. Относившиеся неодобрительно к подобным забавам системные администраторы регулярно удаляли все игры, которые они находили, поскольку им нужно было освободить столь драгоценное место в памяти компьютеров, которыми они управляли. Действительно, многие компьютерные игры, созданные в шестидесятых и семидесятых годах, были навсегда потеряны из-за таких чисток. «На самом деле выжило лишь небольшое количество, — рассказывал Даглой. — Те, которые распространялись через DECUS [Digital Equipment Corporation User Society — Общество пользователей цифровой вычислительной техники компании DEC], выжили отчасти потому, что многие из них были переформатированы или переизданы в первых журналах для увлекающихся компьютерами людей».

Но пока Краузер лазал в ледяных чертогах Аляски, его коллеги наткнулись на *Adventure* и принялись делиться со своими коллегами-компьютерщиками. Вскоре эта игра оказалась в компьютерных сетях университетов и компаний по всему миру.

В начале 1977 года *Adventure* появилась в Стэнфордском университете, где привлекла внимание Дона Вудса, студента, изучавшего информатику. «Мой сокурсник, у которого был доступ к компьютеру, стоявшему на медицинском факультете, нашел копию этой игры в папке под названием „games“ и быстренько ее посмотрел, — рассказывал Вудс. — Меня эта игра заинтересовала, и я попросил передать копию игры на компьютер лаборатории искусственного интеллекта, к которому у меня был доступ. Игра эта кардинально отличалась от прочих компьютерных игр того времени. Какие-то компьютерные игры включали элемент исследования, но в основном это были абстрактные и ограниченные „миры“ —вроде двадцати случайным образом связанных друг с другом комнат в *Hunt the Wumpus*. Описания в игре Краузера меня здорово увлекли, а разнообразные головоломки влюбили меня в игру».

На то время программистам было свойственно расширять или же вносить изменения в игры, сделанные другими людьми. В конце концов, никто тогда и не думал зарабатывать деньги на своих творениях. Вудс полагал, что мог бы улучшить *Adventure*, и, получив благословение от Краузера, принялся за работу.

Он изменил расположение пещер, добавил новые головоломки и заставил карликов из оригинальной игры бродить по пещерам в случайном порядке. Сосед Вудса по комнате Роберт Паризо также внес свою лепту, и одна из его идей позволила сделать лабиринт из похожих пещер, созданных Краузером, еще запутаннее. К апрелю 1977 года Вудс закончил свои изменения. Новую версию *Adventure* он сделал доступной для всех остальных — любой желающий мог ее копировать и свободно в нее играть, — а сам уехал на весенние каникулы из университета. По возвращении же он здорово удивился. «Мне сказали, что компьютер в лаборатории был перегружен из-за людей, которые подсоединялись к нему с целью поиграть в *Adventure*», — рассказывал Вудс.

Новая версия *Adventure* вызвала куда больший интерес, чем оригинал Краузера, и вдохновила многих других на написание собственных «текстовых приключений».

Среди этих людей были четверо членов группы динамического моделирования Массачусетского технологического института: Тим Андерсон, Марк Блэнк, Брюс Даниэлс и Дэйв Леблин. «Мы решили написать продолжение *Adventure*, поскольку мы одновременно были и восхищены, и разочарованы *Adventure*. Нас здорово раздражало то, насколько сложно было подобрать правильное слово, поскольку в тексте упоминалось всего лишь несколько объектов, и было столько всего, что мы хотели сказать игре, а она нас просто не понимала, — рассказывал Леблинг. — К тому же мы просто хотели посмотреть, что у нас может получиться. Если ты программист до мозга костей, то это типичная реакция на кусок нового кода или же новую идею».

Леблинг уже делал какие-то игры до того момента, когда их четверка решила сделать свою версию *Adventure*, которой они дали рабочее название *Zork!*. В отличие от некоторых своих товарищей, занимавшихся созданием игр для компьютера, он, будучи студентом MIT, имел доступ к одной из ультрасовременных систем эпохи — Imlac PDS-1. Imlac мог не только отображать графику на встроенном дисплее, но и был одним из первых компьютеров, который предлагал интерфейс в духе *Windows*, хотя и нужно было использовать световое перо вместо мыши и нажимать педали вместо кликов. После создания более продвинутой версии *Spacewar!* и графической версии изначально текстовой игры *Hunt the Wumpus* Леблинг взялся помочь своему другу, программисту из MIT Грегу Томпсону, в усовершенствовании игры под названием *Maze*.

Стив Колли и Говард Палмер, два программиста из исследовательского центра Эймса агентства NASA, создали *Maze* на Imlac в 1973 году. Игра в полной мере использовала визуальные возможности Imlac для создания трехмерного лабиринта, исследовать который можно было только с видом от первого лица. Позднее Палмер и Томпсон, работавшие на то время в Эймсе, изменили игру так, чтобы можно было соединить между собой два Imlac и игроки, представленные в виде парящих глазных яблок, могли перемещаться по лабиринту, пытаясь друг друга подстрелить. Когда Томпсон ушел из Эймса и в начале 1974 года присоединился к команде динамического моделирования, он принес с собой *Maze*. «*Maze* была основана на графической игре в лабиринт, которую Грег принес с собой из Эймса. Мы решили, что будет веселее, если различные люди смогут в нее играть и стрелять друг в друга», — рассказывал Леблинг. Они переделали *Maze* еще раз, сделав так, что в игру теперь могли одновременно играть восемь человек. Они создали «робота», управляемого компьютером и появлявшегося в моменты, когда для игры не хватало «живых» игроков, и позволили игрокам посылать друг другу во время игры текстовые сообщения. Обновления, сделанные Леблингом и Томпсоном в 1974 году, предвосхитили появление онлайн-овых баталий и „*death matches*“, которые доминируют в видеоиграх с момента успеха *Doom* вот уже 20 лет. «Мы несколько раз играли с коллегами с Западного побережья, хотя ARPAnet была довольно медленной и задержки были попросту ужасными. *Maze* стала настолько популярной игрой, что руководство нашей группы даже попыталось ее запретить», — рассказывал Леблинг.

На абсолютном контрасте с *Maze* игра *Zork!* — эта попытка Леблинга, Бланка, Дэниелса и Андерсена превзойти *Adventure* — состояла исключительно из текста. Для того чтобы затмить *Adventure*, квартет придумал новый фэнтезийный мир, который можно было исследовать, к тому же *Zork!* заметно превосходил *Adventure* по части литературного исполнения. Четверка также переработала способ, с помощью которого

компьютер считывал инструкции игроков, и теперь люди могли использовать более сложные предложения, такие, например, как «взять топор и срубить дерево», а не команды, состоящие из двух слов. После завершения работы над игрой они переименовали ее в *Dungeon*. Вскоре после этого к ним в дверь постучались адвокаты компании TSR, создавшей настольную ролевую игру *Dungeons & Dragons*.

* * *

Dungeons & Dragons — смесь из настольных военных игр, «Властелина колец» Толкиена и любительского спектакля — стала феноменом сразу же после появления в 1974 году, заинтересовав миллионы поклонников, которые тратили много часов, участвуя в приключениях, основанных на сложных статистических правилах и бросках игровых кубиков. Быть игроком в *Dungeons & Dragons* требовало серьезной подготовки, даже если ты и не являлся мастером игры — игроком, который создает и контролирует сюжет игры и обрабатывает многочисленные уравнения, которые вытекают из действий игрока. Игры в *Dungeons & Dragons* могли занимать недели, а каждая игровая сессия — длиться часами. Большая часть времени проходила в спорах о правильности вычислений, которыми сопровождалось действия игроков, рассказывал Ричард Гэрриот, который присоединился к легиону поклонников *Dungeons & Dragons* в 1977 году, в возрасте 17 лет. «Большинство людей играют в бумажную версию *Dungeons & Dragons* примерно так — все ходят, у меня получается +3 меча, я нахожусь у другого игрока за спиной, и моя внезапность прибавляет еще +2, — рассказывал Гэрриот. — И вот тут начинаются бурные обсуждения в мельчайших подробностях, возможной вероятности попадания или промаха. Наконец, когда спустя минут пять-десять все договариваются, снова кидается кубик, и получается: „я попал“ или же „ой, я промахнулся“, а затем снова начинается спор. Поэтому и частота ходов в игре была чрезвычайно низкой».

Столь огромное количество цифровой информации сделало *Dungeons & Dragons* идеальным кандидатом для компьютеризации. «Она замечательно подходила под моделирование на компьютере», — рассказывал Даглоу, который в 1975 году, после осознания того факта, что *Dungeon & Dragons* — довольно сложная игра, создал *Dungeon*, одну из первых компьютерных ролевых игр³. «То, что в бумажной версии

³ Даглоу был не первым человеком, который думал о переносе игры от TSR на компьютер. Игра *Pedit5* Расти Резерфорда, самая ранняя из известных компьютерных ролевых игр, появилась в компьютерной сети PLATO в 1974 году вскоре после выхода *Dungeons & Dragons*. Такое непримечательное имя — *Pedit5* — было дано игре намеренно, в попытке избежать удаления из сети системными администраторами, которые в таком случае могли принять ее за серьезную программу, а не за игру. Однако этот ход не сработал, и новаторская игра была удалена из сети без задней мысли. Впрочем, игра просуществовала достаточно, чтобы вдохновить пользователей PLATO на разработку других ролевых игр.

Dungeon & Dragons раздражало и отнимало массу времени, компьютер брал на себя». *Dungeon* дал Даглоу шанс сделать игру для нового компьютерного терминала, который только-только появился в Стэнфорде. Правда, этот терминал мог отображать лишь монохромный текст, и на то, чтобы сменить изображение на экране, ему требовалось от 20 до 30 секунд. Но экран позволял Даглоу придать своей игре некоторую визуальность — в виде карты, составленной из знаков препинания и математических символов. Это был способ, к которому впоследствии прибегали многие видеоигры, особенно ролевые, используя его вновь и вновь в конце семидесятых и начале восьмидесятых годов.

TSR никак не отреагировала на игру Даглоу, равно как и на многие другие ролевые компьютерные игры, которые копировали *Dungeons & Dragons*, но когда в компании услышали о *Dungeon*, созданной в MIT, то послали к ним адвокатов. «TSR обладала зарегистрированной торговой маркой на слово *dungeon*, поэтому они решили выступить в защиту своих прав, — рассказывал Леблинг. — Адвокаты MIT упрекнули их в глупости, но мы все-таки решили вернуться к имени *Zork!*, поскольку оно здорово отличалось от всего остального и казалось необычным». К тому времени идея с необычным названием стала привлекательной, поскольку создатели игры начали задумываться о создании бизнеса по выпуску программ и хотели нажиться на последнем побочном продукте микропроцессора — домашнем компьютере.

Продававшиеся в сборке компьютеры вроде Altair 8800 и KIM-1 приблизили к действительности идею домашних компьютеров, а с выходом на рынок во второй половине 1970-х более продвинутых микропроцессоров ощущение скорого появления домашних компьютеров еще более возросло. Вскоре новаторские компании и технологически настроенные предприниматели принялись исследовать идею создания компьютеров настолько маленьких и настолько дешевых, что всякий мог себе их позволить.

Одним из первых людей, которые действительно продвинули эту идею вперед, стал Стив Возняк. После того как он закончил работу над прототипом игрового автомата *Breakout*, он решил сделать свой собственный компьютер. Все свои вечера и выходные он проводил за разработкой Apple I, компьютера, в центре которого был микропроцессор и к которому могли быть подключены клавиатура и домашний телевизор. Прототип он показал своему другу Стиву Джобсу, который только-только вернулся из своего путешествия по Индии. Джобс предложил ему сформировать компанию, чтобы они могли продавать его изобретение другим любителям компьютеров, и 1 апреля 1976 года была сформирована компания Apple Computer. Компания произвела более 150 собранных вручную компьютеров Apple I, но к моменту их поступления

в продажу летом 1976 года Возняк уже был близок к завершению работы над более удобным компьютером, который мог бы заинтересовать более широкую аудиторию, — Apple II. Возняк поставил перед собой цель сделать компьютер настолько мощный, чтобы люди могли создавать на нем современные видеоигры.

Компьютер, решил он, должен иметь цветную графику, надлежащий звук и разъемы для игровых контроллеров и обладать возможностью подключения к телевизору. В частности, он хотел, чтобы эта машина была настолько хороша, что могла бы запускать версию *Breakout*, созданную на бейсике — медленном, но относительно легком языке программирования. Это была дико амбициозная цель. Домашние компьютеры все еще были в диковинку, и сама мысль, что компьютер способен делать то же, что и игровой автомат, — да еще и по приемлемой цене, — широкой публике казалась сумасшедшей. Но к августу 1976 года Возняк, к собственному удивлению, смог достичь этой цели. В своей биографии «iWoz» Возняк описывает запуск *Breakout* на своем компьютере как «грандиозное, потрясающее, сильнейшее озарение». Будучи ловким бизнесменом, Джобс видел в Apple II машину, которая могла быть интересна не только склонным к технике гикам, и принялся искать инвестора, который мог бы помочь этой машине оказаться на полках магазинов по всей стране.

Первым, к кому обратилась Apple, был Чак Педдл, инженер из компании Commodore Business Machines. Джек Трэмил, польский эмигрант, который пережил фашистский концентрационный лагерь Освенцим, сформировал компанию Commodore в 1955 году. Поначалу компания занималась ремонтом печатных машинок в Бронксе, штат Нью-Йорк, но вскоре стараниями Трэмиела превратилась в ведущего производителя офисного оборудования. Для Педдла звонок от Джобса оказался чрезвычайно своевременным. Commodore только-только купила производителя микропроцессоров MOS Technologies, создателя KIM-1, и Педдл попытался убедить Трэмиела забыть о карманных калькуляторах и выйти на рынок домашних компьютеров. Педдл устроил так, чтобы Джобс и Возняк смогли показать Apple II правлению Commodore. Впечатленные, члены правления спросили, сколько они хотят за это. Джобс запросил несколько сотен тысяч долларов, и им быстро указали на дверь. В Commodore решили сделать такую штуку своими силами. Ничуть не расстроившись, Джобс и Возняк сочли, что их должны поддержать в Atari. «В итоге Нолан Бушнелл и Джо Кинан пришли к решению, что этот проект лежит за пределами наших деловых интересов, но в составе правления был инвестор — Дон Валентайн, и мы свели их с Доном», — рассказывал Стив Бристоу, который занимал в Atari пост вице-президента по разработкам. Валентайн тоже отказался вложить свои деньги, но организовал встречу Apple с тридцатилетним Майком Маркулой, который незадолго

до этого ушел из Intel, заработав себе целое состояние. Маркула был убежден, что Apple II ожидает успех, и предоставил Apple не только необходимое финансирование для начала производства компьютера, но и собственный опыт в бизнесе.

К тому времени, когда компьютеры Apple II начали сходиться со сборочной линии, Commodore уже вывела свой домашний компьютер на рынок. За 599 долларов покупатель компьютера Commodore PET получал целую систему с клавиатурой, монитором, кассетником и собственно компьютером в соблазнительном пластмассовом корпусе бежевого цвета. Несмотря на то что монитор был монохромным, PET получил предварительные заказы на 3 миллиона долларов — достаточно для того, чтобы добиться успеха. Apple также столкнулась с компанией Tandy, которой принадлежала сеть магазинов радиоэлектроники Radio Shack и которая выпустила еще один компьютер для дома с монохромным монитором — TRS-80. Будучи самой мелкой из трех конкурирующих компаний, Apple могла легко проиграть, но вдохновленная видеоиграми цветная графика и умный маркетинг выдвинули компанию в лидеры. К 1983 году Apple II заняла в США 23 процента рынка домашних компьютеров — по сравнению с 16 процентами Tandy и 10 процентами Commodore.

Появление Apple II, TRS-80 и PET положили конец эпохе, когда компьютеры могли себе позволить лишь крупные учреждения. Теперь всякий мог занять у себя дома компьютер. Однако, хотя большинство людей и сходились во мнении, что за компьютерами будущее, лишь у некоторых были идеи о том, зачем именно нужен им домашний компьютер. Чтобы рассчитывать свои налоговые декларации или же вести коллекции своих пластинок? Или учить своих детей программированию машин в надежде на то, что эти знания пригодятся детям в будущем? Или же просто хранить семейные рецепты или записную книжку на аудиокассете?

Оказалось, что первые домашние компьютеры используются практически с одной целью — играть в видеоигры. И многие игры, в которые играли пользователи домашних компьютеров, были версиями тех игр, которые когда-то были заперты в университетских, правительственных или рабочих компьютерах. Эти игры поначалу попадали в дом благодаря журналам и книгам, в которых публиковались исходные данные, а люди должны были вбивать программный код строчка за строчкой. Затем эти игры стали продаваться в магазинах. *Computer Chess* — вероятно, праматерь всех видеоигр — была одной из первых таких игр и поступила в продажу благодаря канадской компании Micro-Wave, которая выпустила *Microchess* на KIM-1 в 1976 году. За ней быстро последовали прочие формы компьютерных игр, среди которых были образовательные программы вроде *The Oregon Trail* — игры, разработанной в 1971 году тремя студентами для детей начальной школы в Миннесоте. Это была игра о жизни

и испытаниях, с которыми сталкивались американские поселенцы во время продвижения на запад страны в середине 1800-х годов. Эта программа стала главным продуктом в школьных классах США в восьмидесятых и начале девяностых. Но одной из самых популярных форм компьютерных игр, достигших домов, стали текстовые приключения.

Скотт Адамс, компьютерный программист из штата Флорида, перенес текстовые приключения в домашнюю среду после того, как услышал на работе, в телекоммуникационной фирме Stromberg-Carlson, обсуждение *Adventure*. «Я приходил рано и засиживался допоздна только ради того, чтобы поиграть еще чуть-чуть. Меня поразила концепция, и это было очень весело», — рассказывал он. Адамс уже сделал на своем компьютере TRS-80 одну игру, которую он продавал через местный магазин Radio Shack. «Это была игра в собачьи бега, с генератором случайных чисел и каким-то количеством текста. Можно было делать ставки на то, какая собака прибежит первой», — рассказывал он. — Но игра сама по себе оказалась провальной. Я продал, наверное, копий десять. Она была отстойной».

Неудивительно, что Адамс понимал, что игра в духе *Adventure* могла бы стать более популярной, и потому принялся за создание подобной игры. Его друзья-программисты считали, что он впустую тратит время. «Мне говорили, что попросту невозможно сделать что-нибудь вроде *Adventure* на компьютере с 16 килобайт памяти», — рассказывал он. Его скептически настроенные друзья-программисты знали: *Adventure* требовалось 256 килобайт памяти — гораздо больше, чем было у TRS-80. Но Адамс придумал много технических уловок для того, чтобы сэкономить память, что позволило ему запустить на TRS-80 собственную игру, *Adventureland*. Одной из таких уловок была способность компьютера распознавать команды игрока по первым трем буквам. *Adventureland* во многом был похож на *Adventure*, хотя сама история происходила на открытом воздухе, а не в подземных пещерах. К тому же Адамс отбросил идею столкновения с монстрами и сосредоточился на решении загадок, после того как получил от своих друзей критические замечания. «В самой первой версии *Adventureland* игра заканчивалась после того, как вы убивали медведя на краю обрыва», — рассказывал он. — Один из моих друзей сказал, что заканчивается все как-то грубо, и спросил, не могу ли я это как-то исправить. Я последовал его совету, и после этого все мои игры уже ориентировались на семейные ценности».

Для играющей публики, привыкшей к основанным на беспрестанном действии играм на игровых автоматах, *Adventureland* обладала необычной и захватывающей концепцией. Но прежде, чем игра обрела популярность, Адамсу потребовалось какое-то время для того, чтобы игра появилась на полках магазинов. «Тогда было совсем не-

много компаний, которые занимались созданием программ для домашних компьютеров и даже продавали игры, — рассказывал он. — Я начал с небольшой рекламки в компьютерном журнале. Прекрасно помню мой первый крупный заказ. Он был от Мэнни Гарсии, который держал Radio Shack в Чикаго и заказал у меня сразу 50 кассет. На тот момент я не имел никакого представления об оптовой торговле, и ему пришлось объяснять мне, как тут все устроено. Чтобы сделать все кассеты, мне потребовалась неделя, после чего я ему их отослал. Когда же он получил груз, то перезвонил мне и спросил: „А где же упаковка?“»

Но Адамс был не одинок. По всей территории США компьютерные энтузиасты с деловой хваткой принялись писать игры, которые они надеялись продать растущему количеству пользователей домашних компьютеров. Лишь некоторые из них понимали, что они формируют индустрию. Они копировали свои игры на аудиокассетах или же 5,25-дюймовых дискетах на собственных компьютерах. Они отвозили или отсылали почтой свои игры в магазины, ксерокопировали инструкции и упаковывали свои работы в пакетики Ziploc, которые обычно использовались для того, чтобы сохранять бутерброды свежими. Нехватка игр привела к тому, что многие из этих создателей игр стали получать за свою работу внушительные деньги.

Билл Бадж, студент университета Беркли, штат Калифорния, был одним из таких. Он начал с того, что создал на своем Apple II серию простеньких игр, среди которых была копия *Pong*. Отдав Apple в обмен на принтер стоимостью 700 долларов права на три свои игры, которые были выпущены в 1979 году под названием *Penny Arcade*, он стал продавать свои работы Stoneware, небольшому игровому издательству, которым управлял Барни Стоун. «Барни сказал, что он считает, что сможет продать эти игры компьютерным магазинам, которые стали возникать повсеместно и по всей стране, — рассказывал Бадж. — Помню, как моя семья поехала в отпуск на Гавайи, а я был настолько увлечен написанием этих игр, что решил никуда не ехать. Я остался со своим Apple II и программировал две недели подряд, поскольку меня никто не беспокоил. А затем, в один прекрасный день, это обернулось чеком на 7000 долларов — моими ежемесячными роялти».

На другом конце США создатели *Zork!* тоже включились в неоперившийся еще игровой бизнес, сформировав компанию Infocom. «У нас не было никакого плана делать исключительно игры, но после обсуждения идей будущих продуктов Марк Бланк и соучредитель Джозель Берез высказали мысль, что *Zork!* могла бы стать хорошим выбором для последующих действий», — рассказывал Леблинг. Как и друзья-компьютерщики Адамса, Infocom волновалась по поводу того, что столь объемную игру, как *Zork!*, будет просто невозможно уместить на домашнем компьютере.

«Было очень много возражений, — рассказывал Леблинг. — Память микрокомпьютеров была на самом деле очень, очень маленькой, а *Zork!* была очень объемной игрой. Мы не были уверены, что у нас все получится».

Несмотря на все сомнения, Infocom все-таки решилась действовать и, разделив оригинал на три отдельные игры, смогла втиснуть игру на примитивные компьютеры того времени. И если *Adventureland* представила компьютерным пользователям концепцию текстового приключения, то *Zork!* продемонстрировала надлежащее использование языка и детализированное описание. Первая игра из трилогии *Zork!* продалась сотнями тысяч экземпляров самых разных компьютерных форматов и превратила Infocom в одного из крупнейших игроков в сфере компьютерных игр.

Примерно в то же самое время, когда свет увидели компьютерные версии *Zork!*, в 1980 году Кен и Роберта Уильямс — супруги из Лос-Анджелеса, Калифорния — двинули идею текстовых приключений в новом направлении, выпустив свою дебютную игру *Mystery House*. Уильямсы оказались в зарождавшемся видеоигровом бизнесе после того, как Кен, внештатный программист, познакомил Роберту с игрой *Adventure*. «Я показал ее Роберте, а она схватила клавиатуру и просидела за ней всю ночь. Она в буквальном смысле слова подседа на эту игру. Когда же она ее прошла, то захотела, чтобы я сделал нечто похожее, а она смогла бы сделать дизайн», — рассказывал Кен. Роберта рассматривала текстовые приключения как новый захватывающий способ повествования и приступила к работе над игрой о загадочном убийстве. Сама же игра создавалась под впечатлением от настольной игры *Cluedo* и бестселлера Агаты Кристи «Десять негрятят».

Она набросала игровые локации и сюжет на оборотной стороне больших листов упаковочной бумаги, в то время как Крис занимался претворением ее идей в жизнь на их Apple II. В отличие от Адамса и Infocom Роберта решила, что одним только текстом здесь не обойдешься, и настояла на том, чтобы Кен позволил ей включить в игру черно-белые наброски, которые, невзирая на ограничения памяти Apple II, иллюстрировали каждую локацию вместе с текстом. Этот отказ смириться с ограничениями технологии, в то время когда большинство создателей игр делали свои творения исходя из собственных навыков программирования, впоследствии стал определяющим подходом Роберты при создании игр. «Я всегда думала о сюжете, персонажах и игровом мире, — утверждала она. — Мне было нужно определиться со всем этим еще до того, как я начну думать о структуре игры, движке или интерфейсе. Игровой движок выстраивался исходя из моих идей, а не наоборот».

Семейная чета выпустила игру через компанию Кена On-Line Systems и превратила свой кухонный стол в кустарный цех, в котором их Apple II экземпляр за экзем-

пляром производил их игру. Каждый экземпляр игры упаковывался в Ziploc вместе с отскерокопированной инструкцией. Затем они принялись обзванивать все компьютерные магазины, которые только были им известны, с просьбой взять их игру на реализацию. «Было всего восемь мест, которые торговали программами. Дозвониться до них не составило труда, а поскольку программ тогда особо и не было, наше предложение показалось им очень заманчивым», — рассказывал Кен. За шесть месяцев они продали более 3000 экземпляров игры по цене 24,95 доллара, и вскоре у них появилось достаточно денег для того, чтобы превратить свое занятие в полноценную работу и перебраться из Лос-Анджелеса в горные предместья Сьерра-Невады. Несколько позднее они переименовали свою компанию в честь своего нового дома, назвав себя Sierra Online. Их вторая игра, вышедшая в 1981 году сказка *The Wizard and the Princess*, двинула идею иллюстрированного текстового приключения еще дальше, предложив игрокам цветные иллюстрации. Использование графики в играх Sierra Online вызвало совсем разные реакции у Infocom и компании Адамса Adventure International. Адамс в конечном счете последовал примеру Sierra Online и стал добавлять в свои игры цветные иллюстрации. Infocom же ударились в другую крайность и стремились сделать текст своим достоинством, заявляя в рекламе: «Мы выпускаем самую сильную графическую технологию в мире» — размещая это заявление рядом с изображением большого сверкающего мозга.

Однако текстовые приключения были не единственными играми, которые пользовались успехом у пользователей домашних компьютеров. На компьютерах также стали появляться и авиационные тренажеры. Такого рода программы всегда находились на грани между тренировкой и развлечением. Эдвин Линк-младший, производитель органов из Бингемтона в штате Нью-Йорк, создал первый авиационный тренажер, *Link Trainer*, еще в 1929 году. *Link Trainer* состоял из кабины, находившейся на подвижной платформе, и использовал моторы, мехи органа и записанные звуковые эффекты с целью как можно точнее симитировать ощущение полета на самолете. Изначально Линк рассматривал свое устройства в качестве своеобразной карнавальной карусели, работавшей от монеток. Но ее же можно было бы использовать и в качестве учебного пособия для обучения пилотов основам полетов еще до того, как они смогут сесть в настоящий самолет. Его патент 1931 года описывал машину как «комбинацию учебного устройства для летчиков-студентов и развлекательного аппарата».

Неожиданное начало Второй мировой войны навело военных на мысль, что это устройство может быть использовано в качестве инструмента для учебы, после чего ВВС США заказали более 10 000 *Link Trainer*. На протяжении всей войны на этих устройствах основы пилотирования изучило более 500 000 будущих летчиков. Уже

после войны авиационные тренажеры стали стремительно развиваться, поскольку начался рост гражданской авиации, а гонка вооружений времен холодной войны подпитывала инвестиции в более продвинутые тренажеры. К началу шестидесятых годов у авиационных тренажеров уже были подвижные камеры, которые проецировали на модель ландшафты, дабы воссоздавать визуальное ощущение полета. Несмотря на все улучшения, непрерывно возрастающая сложность авиационной техники означала, что механические тренажеры едва ли способны в полной мере воссоздавать ощущения, которые так полезны в обучении. Поэтому, когда в конце шестидесятых годов компьютеры с визуальными дисплеями стали восприниматься всерьез, авиационные тренажеры перебрались в цифровую сферу. Этот переход не только улучшил эффективность тренажеров, но и позволил любителям и людям, мечтающим стать пилотами и имеющим доступ к компьютерам, попробовать их в действии. Одним из таких пользователей был Брюс Артвик, студент-физик и пилот. Когда появились первые домашние компьютеры, Артвик полагал, что другие пилоты-любители ухватятся за возможность иметь у себя дома авиационный тренажер. Он сформировал собственную компанию SubLogic, которая занималась разработкой программного обеспечения, и написал *Flight Simulator*, первый авиасимулятор для домашнего компьютера, который дебютировал на Apple II в начале 1978 года. *Flight Simulator* стремился воссоздавать реальность настолько подробно, насколько это позволял Apple II, используя для этого настоящую физику и предлагая на выбор широкий выбор самолетов — от самолетов-опылителей до реактивных истребителей. Популярность работы Артвика вдохновила многих других на создание для домашних компьютеров самых разных авиасимуляторов, которые быстро разделились на военную и гражданскую авиацию, а также симуляторов прочих транспортных средств, среди которых были подводные лодки, космические шаттлы, вертолеты и танки.

В первые годы существования домашних компьютеров воссоздание настольных военных игр стало еще одним направлением развития компьютерных игр. Как и в случае с *Dungeons & Dragons*, главной мотивацией переноса их на компьютеры была их математичность. Настольные военные игры вышли из военной игры *Kriegsspiel*, созданной для прусской армии в XVIII веке для подготовки офицеров. *Kriegsspiel* превратилась в национальную страсть. Наборы с тщательно сделанными фигурками солдатиков рассылались во все воинские подразделения, кайзер посещал турниры, а оригинальный свод правил на шестидесяти страницах впоследствии был расширен данными реальных конфликтов. Когда Пруссия в 1866 году победила в семинедельной войне Австрию, а затем, в начале 1870-х, Францию, страна благодарила за свои победы *Kriegsspiel*. Впечатленные военными успехами Пруссии страны-противники,

включая Японию, быстро переняли эту игру. За свой успех в Русско-японской войне 1905 года японцы благодарили именно ее. Семьи по всей Европе также начали играть в игру, используя игрушечных солдатиков.

Повальное увлечение этой игрой было таково, что в 1913 году писатель-фантаст Герберт Уэллс написал «Маленькие войны» — свод правил для игрушечных солдатиков, которых порой называют основой современных настольных военных игр. Повальное увлечение исчезло лишь после поражения Германии в Первой мировой войне, но упертые поклонники игры никуда не исчезли, и любителей подобного рода игр было достаточно и в семидесятых годах. Но, как и игрокам в *Dungeons & Dragons*, которая сама была создана тремя разработчиками военных игр, фанатам солдатиков приходилось играть в затяжные игры, где основное количество времени уходило на решение сложных уравнений, которые и определяли результаты сражений.

Поклонникам таких игр не понадобилось много времени, чтобы понять, что компьютеры могут значительно облегчить им жизнь, и к началу семидесятых годов начали появляться простенькие военные игры — вроде *Civil War*, созданной по мотивам американской Гражданской войны.

Домашние компьютеры поощряли дальнейший развитие компьютеризированных военных игр, но лишь некоторые из них могли дать игрокам нечто большее, чем простое воссоздание ощущений от настольных игр. «Они были довольно убогими, — рассказывал Крис Кроуфорд, игрок в военные игры, который начал делать видеоигры в конце семидесятых на университетских компьютерах. — Большинство коммерческих военных игр было написано на бейсике, и для размещения фигурок использовалось привычное поле». Ответом Кроуфорда на нехватку идей у первых создателей военных игр стала игра *Tanktics* (воспроизводившая танковые сражения), которую он создал в 1977 году на своем рабочем компьютере IBM 1130 в Калифорнийском университете. «Я играл в настольные военные игры и прекрасно знал о том, как важна неопределенность в сражении. Неясность боевой обстановки я рассматривал как важный элемент в симуляции боевых действий, — рассказывал он⁴. — Неопределенность начисто отсутствовала в настольных играх. Я полагал, что компьютеры могли бы решить эту проблему. Я не думаю, что люди осознавали, насколько огромным шагом вперед это было. Большинство привыкло к отсутствию этой неясности и считало полную осведомленность чем-то само собой разумеющимся. Им не нравилась идея с неосведомленностью».

4 Неясность боевой обстановки, или «туман войны», — военный термин, которым определяют уровень неопределенности в бою. Например, незнание месторасположения вашего противника или же их возможностей по объему поставок. Настольные игры обычно не моделировали «туман войны» из-за невозможности удерживать в секрете шаги других игроков.

Кроуфорд продвинул свои идеи гораздо дальше в игре *Eastern Front 1941*, которую он написал в 1981 году, после того как стал работать в подразделении Atari, которое занималось играми для домашних компьютеров⁵. *Eastern Front 1941* представил идею военного конфликта в реальном времени. Настольные игры были пошаговыми, а большинство компьютерных военных игр просто следовали их примеру. Кроуфорд сделал так, чтобы компьютерные игроки могли принимать свои решения, но сами действия в игре не происходили немедленно. Движок игры мог подождать, пока все решения будут приняты, а затем выполнить все решения игрока одновременно, копируя естественное течение войны.

Последним важным жанром, который перешел на домашние компьютеры, стали ролевые игры, и первопроходцем здесь оказался Ричард Гэрриот, подросток из Хьюстона, штат Техас. 1977-й стал поворотным годом в жизни Гэрриота. За те 12 месяцев соединились все те факторы, которые и сделали Гэрриота одним из самых успешных игровых разработчиков. «Все происходило довольно быстро, — рассказывал он. — Сначала жена моего брата дала мне экземпляр „Властелина колец“, и сразу после того, как я прочел книгу, летом 1977 года, я пошел на семинедельные летние курсы для учащихся старших классов в Университете Оклахомы. Там я узнал о компьютерном программировании, математике и статистике. Когда я туда приехал, то все студенты не только читали „Властелина колец“, но и вовсю играли в игру *Dungeons & Dragons*, в которую и я стал играть по вечерам. К тому же у нас был доступ к нескольким первым компьютерам, которые тогда стояли в университетах и которых не было в средних школах».

По прибытии в университет его встретила группа студентов, которая из-за отсутствия у Гэрриота южного американского акцента ошибочно приняла его за англичанина и дала ему прозвище Бритиш. Гэрриот подхватил это прозвище и впоследствии назвал свое альтер эго в *Dungeons & Dragons* Лордом Бритишем. Вдохновленный троицей своих открытий — Толкиеном, *Dungeons & Dragons* и компьютерами, — Гэрриот вернулся в Хьюстон и принялся писать игры на примитивном компьютере с телепринтером, который стоял в его школе. «Я начал писать игры, которые обычно называл *D&D1*, *D&D2*, *D&D3* и так далее. Конечно же, из-за уважения к *Dungeons & Dragons*, — рассказывал он. — На телетайпе было очень сложно создавать программы, поскольку приходилось сначала писать каждую строчку кода программы на бумаге». Отец Гэрриота, Оуэн, астронавт НАСА, заметил, над чем работал его сын, и преду-

⁵ Не согласившись вложиться в Apple II, Atari вышла на рынок домашних компьютеров в 1979 году с компьютерами Atari 400 и Atari 800.

предил его, что его проекты выглядят слишком амбициозно. «Это была объемная программа, особенно по сравнению с теми, что люди пытались писать в те дни. Кажется, моя программа требовала около 1000 строчек кода или около того — сегодня это звучит смешно, но тогда это казалось чем-то невероятным, — рассказывал он. — Мой отец говорил: „Ричард, вряд ли ты заставишь работать свою программу, поскольку она очень сложна“. Я сказал, что хорошо мотивирован, чтобы добиться своей цели, и предложил заключить со мной пари. В том случае, если у меня все получится и я смогу представить рабочую версию *D&D1*, он был готов оплатить мне половину стоимости персонального компьютера. А тут как раз вышел Apple II».

Спор подстегнул Гэрриота, и ему удалось запустить игру на компьютере PDP-11, к которому был подключен телетайп его школы. Даже несмотря на то, что *D&D1* была первой игрой, которую написал Гэрриот, здесь уже были явно видны зачатки *Ultima*, видеоигрового сериала, который впоследствии принес Гэрриоту славу и богатство. «Несмотря на то что все нужно было печатать на бумаге, в ней было много от *Ultima*, — рассказывал Гэрриот. — Небольшие звездочки обозначали стены, пустое пространство — коридоры, знак электричества обозначал сокровище — и все это на карте размером 10×10 символов. Допустим, если ты хотел двинуться на север, юг, восток или запад, то тебе нужно было подождать секунд десять, пока отпечатается новая карта размером 10×10 символов и ты сможешь снова сражаться с монстрами и искать сокровища».

Отец Гэрриота сдержал свое слово и помог сыну купить Apple II. К тому моменту, когда ему привезли компьютер, Гэрриот уже наштамповал целую серию новых версий своей игры и добрался до *D&D28*. Заполучив в свои руки Apple II, Гэрриот принялся работать над *D&D28b*, которую он вскоре переименовал в *Alakabeth: World Of Doom*, поставив себе цель добавить в игру графику — в отличие от его предыдущих игр, где использовался только текст. После того как он поиграл в другую игру на Apple II, *Escape*, он придумал дать игроку в подземельях вид от первого лица. «В *Escape* ты смотрел на все сверху вниз, наблюдая за тем, как генерировался лабиринт, после чего падал в середину этого трехмерного лабиринта, откуда потом нужно было как-то выбираться».

Правда, у Гэрриота и в мыслях не было заниматься продажей игры: «На самом деле игру я написал для себя и своих друзей. По вечерам мы играли в *Dungeons & Dragons*, и я поставил компьютер неподалеку, чтобы люди могли в него играть». Летом 1979 года, закончив работу над *Alakabeth*, Гэрриот получил работу помощника на лето в магазине ComputerLand в Клирлэйк-Сити, штат Техас. Однажды вечером, после работы, он решил поиграть в свою игру и загрузил ее на один из Apple II, которые про-

давались в магазине. Это тут же заметил управляющий магазина Джон Алейер. «Он сказал: „Ричард, эта игра намного лучше, чем любая из игр, которые у нас продаются, поэтому тебе нужно серьезно подумать насчет распространения“, — рассказывал Гэрриот. Алейер согласился взять игру на реализацию, и, чтобы он мог пустить игру в продажу, Гэрриоту пришлось потратить 200 долларов на пакеты Ziploc и дискеты и размножить инструкцию. «Я тогда думал, что это целая прорва денег», — рассказывал он. Одна из копий *Alakabeth*, которые Гэрриот сделал для ComputerLand, попала в руки California Pacific Computer, одного из крупнейших дистрибьюторов программ на территории США в то время. «Они позвонили мне, затем выслали билеты на самолет до Калифорнии, чтобы я смог прилететь к ним и подписать контракт, по которому они согласились платить мне по 5 долларов с каждой проданной копии», — рассказывал Гэрриот. California Pacific Computer также высказала предложение использовать для продвижения игры персонаж Гэрриота — Лорда Бритиша, который был указан в титрах *Alakabeth* наряду с его настоящим именем. «Они сказали: „Знаешь, Ричард Гэрриот — прекрасное имя, но не такое запоминающееся, как Лорд Бритиш. Так почему бы нам просто не выкинуть Ричарда Гэрриота из титров?“» — рассказывает Гэрриот, давший маркетинговому ходу зеленый свет.

Игра, основанная на *Dungeons & Dragons*, оказалась чрезвычайно привлекательной для владельцев домашних компьютеров. Игра продана общим тиражом в 30 000 копий, а Гэрриот заработал на этом 150 000 долларов — значительно больше, чем его отец-астронавт заработал за год. «Я ведь еще в школу ходил, поэтому я и представить себе не мог, насколько огромные это были деньги, — рассказывал Гэрриот. — Я просто сделал то, что хотел. Я заработал достаточно денег, чтобы это заметили мои друзья и родители, и стало очевидно, что теперь мне нужно сделать продолжение». Последовавшая в 1980 году за *Alakabeth* игра *Ultima: The First Age Of Darkness* стала еще более успешной, продавшись тиражом порядка 50 000 копий, но вскоре у Гэрриота появились конкуренты.

В 1981 году компания Sir Tech выпустила свою ролевую игру под названием *Wizardry: Proving Grounds of The Mad Overlord*, которая предлагала гораздо лучшую графику и в которой игрок возглавлял целую группу авантюристов — в отличие от героя-одиночки из игр Гэрриота. В сравнении с игрой Гэрриота она продавалась в соотношении два к одной, и вскоре конкуренция между создателями ролевых игр вышла на новый уровень, поскольку каждый стремился превзойти другого, вводя в свои игры все новые и новые особенности.

В *Ultima II: The Revenge Of The Enchantress*, созданной в 1982 году, Гэрриот дал возможность игрокам разговаривать с компьютерными персонажами, а не только сра-

жаться с ними. В том же году Texas Instruments заменила черно-белые рисунки, которые использовали для изображения своих подземелий *Wizardry* и *Ultima*, на цветные туннели в своей игре *Tunnels Of Doom*.

Wizardry II: The Knight Of Diamonds, также выпущенная в 1982 году, давала возможность игрокам импортировать своих персонажей из первой игры. Ко времени выхода *Ultima III: Exodus* в 1983 году игровой рынок для домашних компьютеров все больше походил на настоящий бизнес. Быстро росло число владельцев домашних компьютеров, и столь же быстро росло количество игр для них.

Домашний компьютер освободил игры компьютерных ученых из сетей академий, позволил им обогатить диапазон видеоигр и вывести их в сферу домашних развлечений. Но все же с наступлением восьмидесятых мало кто обращал особого внимания на игры, упакованные в пакеты Ziploc и лежащие на полках компьютерных магазинов, поскольку внимание играющей публики было приковано к игровым автоматам и новому поколению игровых консолей, которые несли с собой самое настоящее помешательство на видеоиграх на всей территории США.



Нашествие поглотителей монеток: соревнование по игре *Space Invaders*. Из архива Funspot

НЕРВНЫЕ ПРИМАДОННЫ

Велосипед, принадлежащий инженеру Atari Джо Декюру, назывался «Стелла». Точно такое же кодовое имя получил и самый многообещающий на начало 1979 года проект Atari — домашняя игровая консоль нового типа.

В отличие от домашней консоли *Pong*, которая покорила мир на Рождество 1975 года, эта новая игровая машина должна была задействовать всю гибкость и мощь микропроцессора, чтобы сделать доступным любому небывало широкий спектр видеоигр. Если раньше видеоигры «вшивались» непосредственно в саму игровую консоль, то теперь создатели «Стеллы» планировали записывать игры отдельно на микросхемы памяти, запакованные в пластиковые картриджи, которые пользователи могли вставлять в консоль всякий раз, когда им захочется поиграть в какую-то конкретную игру. Atari полагала, что такая игровая система принесет ей большие барыши, пусть даже сама консоль и будет продаваться по невысокой цене и с минимальной прибылью, поскольку если люди купят саму консоль, то они с гораздо большей охотой станут покупать новые игровые картриджи к ней, нежели новую игровую консоль, когда старые игры им порядком наскучат. И поскольку в производстве такие картриджи обходились в каких-то несколько долларов, а продаваться в розницу они могли по цене 30 долларов, Atari могла бы получать огромную прибыль в том случае, если бы ей удалось продать достаточное количество экземпляров своей домашней консоли, которая позднее получила имя VCS 2600.

Но разработка «Стеллы» продвигалась медленно, поскольку Atari испытывала постоянные финансовые трудности. Хотя домашняя версия *Pong* принесла Atari миллионы, вся прибыль уходила на развитие компании и разработку новых продуктов. «Одной из слабых сторон Atari являлось то, что она финансировала себя сама, — рассказывал Стив Бристоу, вице-президент компании по разработке. — Большую часть денег компания получала от продажи своих продуктов, и эти деньги обычно уходили на разработку следующего продукта. Не было никаких сторонних финансовых вливаний. Были даже случаи, когда все двигалось от чека к чеку, и в какие-то дни случалось так, что свои чеки успевали обналичить те, кто оказывался первым».

Основатель Atari Нолан Бушнелл прекрасно знал об этой проблеме: «Мы готовились к выпуску 2600, это требовало очень много денег, а у нас попросту не было такого количества финансов».

Компания задумывалась над идеей выхода на фондовый рынок, но пошла на пятый после того, как было решено, что рынок, находящийся в депрессии, попросту не может обеспечить нужное количество инвестиций в компанию. Затем до Atari, принявшей за изучение альтернатив, дошли новости, которых она боялась больше всего: другая компания вышла на рынок с точно такой же идеей и была близка к запуску своей системы.

Этой компанией была Fairchild Semiconductor, производитель электронных компонентов из Кремниевой долины, намеревавшийся использовать свой новый микропроцессор F8 в качестве основы для своей консоли — Fairchild Channel F.

Fairchild поручила создать игровую систему Джерри Лоусону, инженеру-афроамериканцу, который уже сделал на основе микропроцессора игровой автомат.

«Fairchild захотела породить новое явление — отраслевые прикладные инженеры, которые бы помогали своим клиентам в отраслевых разработках. Меня на эту должность наняли первым, — рассказывал Лоусон. — Примерно в то же время появились микропроцессоры, и я не замедлил напомнить о своем существовании. Я сказал, что микропроцессор — прекрасный инструмент для того, чтобы использоваться в связке с дисплеями, но все говорили: „О нет, он слишком медленный“. Чтобы доказать свою правоту, я придумал концепцию новой видеоигры».

Используя микропроцессор Fairchild, F8, который был запущен в производство в 1975 году, Лоусон создал *Demolition Derby*, гоночную игру с видом сверху, которая предвосхитила появление немикропроцессорной аркадной игры *Death Race*. «Нужно было гонять на машинах по гоночному треку, на котором пилоты сталкивались друг с дружкой. Позднее эта игра превратилось в то, что называли *Death Race*. Вместо столкновений с автомобилями в ней нужно было сбивать людей, и на месте раздавленных жертв вырастали надгробия».

Лоусон продал свою игру компании Major Manufacturing, которая проверила ее на посетителях пиццерии в Кэмпбеле, штат Калифорния¹. «Fairchild прослышала о том, что я делаю, и обратилась ко мне с новой концепцией: „Мы бы хотели заниматься играми самостоятельно“, — рассказывал Лоусон. Как и многие другие производители микрочипов в семидесятых годах, Fairchild решила выйти на рынок потребитель-

¹ Игра Лоусона *Demolition Derby* дальше Кэмпбела не ушла, поскольку Major Manufacturing вскоре после того, как автомат установили в местной пиццерии, обанкротилась.

ской электроники. «Индустрия полупроводников вкладывала все больше и больше в интегральные схемы, и когда ты делаешь все, что нужно, то добираешься до точки, в которой единственное, что тебе остается сделать, — это включить питание, — рассказывал Лоусон. — В конце концов они послали все к чертям. Зачем им с этим возиться, тратить на разработку, когда кто-нибудь еще может все для них разработать?»

Лоусон стал директором нового, видеоигрового подразделения компании Fairchild и приступил к работе над консолью, сердцем которой был микропроцессор F8. Идея, что домашняя игровая система могла бы воспроизводить разные игры, была не новой. Magnavox Odyssey, первая домашняя видеоигровая система, позволяла играть в различные игры просто вставляя в консоль разные монтажные платы. Но технологии, которая использовалась в Odyssey, вышедшей в свет в 1972 году, было уже пять лет, что требовало от игроков лепить наклейки на экраны своих телевизоров, чтобы хоть как-то скрасить весьма убогую графику. Цветной видеоигровой консоли Лоусона это не требовалось вовсе.

Fairchild запустила Channel F в августе 1976 года по цене 169,95 доллара, встроив в эту консоль две видеоигры в духе *Pong* и выпустив некоторое количество игровых картриджей по цене 19,95 долларов, которые нужно было покупать отдельно. Среди этих игр были клон игры *Tank* под названием *Desert Fax* и игра с говорящим именем *Video Blackjack*. Идея сменных игровых картриджей, или видеокартриджей, как их называла Fairchild, потребовала некоторого объяснения публике, которая все еще не могла привыкнуть к концепции домашних видеоигр.

«Есть день, который наступает сразу после Рождества и который продавцы называют „адов день“, — рассказывал Лоусон. — В этот день люди начинают возвращать в магазин свои рождественские подарки, с которыми они не знают, что делать. Я совершил ошибку, выйдя на работу на следующий день после Рождества 1976 года, когда наш маркетинговый отдел уже был в отпуске. Повсюду начали трезвонить телефоны. Звонки раздавались безостановочно».

Вскоре до Лоусона стало просто не дозвониться из-за большого количества людей, которые не понимали, что им делать со своей Channel F. «Люди думали, что это был восьмидорожечный магнитофон, но восьмидорожечная пленка в него не влезала, но они пытались ее туда засунуть, — рассказывал Лоусон². — Одна женщина позвонила и рассказала о том, что в разъеме для картриджей застряла дедушкина вставная челюсть. Кто-то жаловался на то, что его собака помочилась на консоль, и система

2 Восьмидорожечные нассетные картриджи в Северной Америке были популярным музыкальным форматом на протяжении шестидесятых и семидесятых, особенно в автомобильных аудиосистемах.

„пришла в негодность“. Какой-то парень позвонил мне и сказал: „Я не могу найти батареек“. Я ему: „Консоль работает от сети. Какие еще батареек?“ Он разобрал систему, поскольку не мог найти батареек. Под конец дня я был настолько расстроен, что, когда позвонила какая-то женщина и спросила: „Моя игра жужжит. Вы не знаете от чего?“, я ответил: „Потому что она не знает человеческого языка, дамочка“³.

Fairchild недолго оставалась на рынке в одиночестве. Вскоре после того, как Channel F появилась в магазинах, производившая телевизоры компания RCA объявила о том, что в начале 1977 года собирается выпустить свою консоль с играми на картриджах — RCA Studio II.

Atari прекрасно понимала, что появление на рынке конкурирующих консолей — это только вопрос времени. Компания, которая шла впереди всех в области видеоигр, неожиданно оказалась в хвосте. Под угрожающее тиканье часов Бушнелл и президент Atari Джо Кинан выставили компанию на продажу, надеясь найти крупную компанию, которая смогла бы профинансировать разработку консоли 2600.

Новость о том, что Atari выставлена на продажу вскоре достигла нью-йоркской штаб-квартиры Warner Communications, крупного развлекательного конгломерата с сильным присутствием в музыке, кино и комиксах. «Я получил телефонный звонок от одного из наших крупных институциональных инвесторов, — рассказывал Мэнни Джерард, руководитель Warner, отвечавший в то время за новые приобретения. — Он сказал что-то вроде: „Есть ли у вас интерес к технологической компании из области развлечений?“ Его голос был настолько убедителен, что я ответил: да. Я даже не знал, на что именно я согласился, но по описанию эта компания нам подходила. Затем, насколько я помню, я отправился в Лос-Гатос, штат Калифорния, а уже оттуда отправился в компанию под названием Atari». Во время своего пребывания в офисе Atari Джерард мельком взглянул на «Стеллу», прототип 2600. «В докладной записке для внутреннего пользования я написал: „Я только что увидел будущее, и имя ему «Стелла“», — рассказывал он. — Когда я увидел ее — программируемую видеоконсоль, — я сказал: „О да, это то, что нам нужно“».

Warner решила купить Atari и в октябре 1976 года заплатила за компанию 28 миллионов долларов, попутно сделав Бушнелла мультимиллионером. Бушнелл был в восторге от сделки. Warner была готова потратить миллионы, которые были так нужны для того, чтобы консоль 2600 оказалась в миллионах домов, и ежедневная головная боль, связанная с поиском финансов, которая сопровождала Atari с момента воз-

³ Клиенты были столь же изумлены и спустя более года, когда Atari запустила свою консоль. «У Atari был очень хороший способ завлечения в игру, — рассказывал Лоусон. — Люди начинали играть и не осознавали, что они не играют с машиной».

никновения, наконец-то исчезла. К тому же беспокойство Бушнелла относительно конкурентов теперь заметно поубавилось.

«Когда я впервые услышал о том, что Fairchild делает эту штуку, то здорово испугался. Но потом, когда я увидел, что именно они сделали, то понял, что парни ничего в этом не понимают», — рассказывал Бушнелл.

Трип Хоукинс, молодой выпускник Гарварда, нанятый Fairchild, для того, чтобы провести маркетинговое исследование Channel F, пришел точно к такому же выводу. «Fairchild была компанией, занимавшейся полупроводниками, — поведал он. — В семидесятые все подобные компании, включая Hewlett-Packard и National Semiconductor, стали заниматься производством потребительских товаров, в которых могли быть использованы их чипы, — калькуляторы, часы, игры *Pong* и так далее. Fairchild ничего не понимала в разработке или маркетинге потребительских товаров, и, конечно, она совсем ничего не понимала в играх. У нее не было конкретного понимания того, кем именно она хотела стать в игровом бизнесе — в отличие от Atari, которая изначально была игровой компанией».

Лоусен это подтверждал: «Проблема заключалась в том, что Fairchild продолжала мыслить компонентами, а не системами. Они всегда считали, что компоненты более важны, поскольку это они создавали монтажную плату, но для людей вроде меня, которые мыслят системами, абсолютно неважно, кто разработал этот маленький чип. Чип был уже создан, и я мог про это больше не думать. Но они этого не понимали, поскольку находились на другом конце спектра. Когда дело коснулось конечного потребителя, выяснилось, что они абсолютно не смыслят в маркетинге. Их клиентами были производители — Honeywell, IBM, и они никогда не имели дело с конечным потребителем».

Когда же RCA объявила о том, что их консоль будет черно-белой, но стоить при этом она будет на 20 долларов меньше Channel F, беспокойство Atari выросло еще сильнее. У Atari теперь были деньги Warner и коллекция аркадных игр, о которых конкуренты могли только мечтать. Ко времени, когда Atari запустила свою систему VCS 2600 в октябре 1977 года по цене 199 долларов, со встроенной игрой *Combat* (несколько переделанной версией аркадного хита *Tank*), ее конкуренты дышали на ладан. Черно-белая консоль RCA оскандалилась, а Channel F так и не смогла привлечь внимание широкой аудитории. Но, даже несмотря на неудачи конкурентов, продажи 2600 на Рождество 1977 года оказались разочаровывающими. Задержки с производством привели к тому, что лишь небольшая часть консолей смогла попасть на полки магазинов к Рождеству, и к началу 1978 года было продано лишь несколько сотен тысяч 2600, несмотря на миллионы долларов, которые вложила Warner. «Мы пропусти-

ли рождественский сезон, — рассказывал Бушнелл. — Сначала мы опаздывали с производством консолей, потом метели остановили груз в горах Сьерры. В результате все кончилось тем, что у нас не было достаточного количества систем к Рождеству и оказалось слишком много систем в январе и феврале».

Неприятностей подбавил и анонс нового типа видеоигры — переносной электронной игры. В 1977 году именно переносные игры, а не новое поколение игровых консолей возглавили рождественские списки продаж на всей территории США. Mattel, компания, занимавшаяся производством игрушек, запустила повальное помешательство потребителей на этом продукте в 1976 году, когда один из директоров по маркетингу компании — Майкл Кац — придумал создать портативную электронную игру.

«Это была середина семидесятых — время, когда карманные калькуляторы были новым продуктом. Они становились все меньше и все дешевле, — рассказывал Кац. — У каждого должен был быть свой собственный карманный калькулятор. Я сказал Ричарду Чармингу, директору Mattel по предварительным разработкам: „Можете ли вы разработать новый тип игры, которая использовала бы светодиодную технологию, похожую на ту, что используется в калькуляторах, но чтобы игра была портативной, работала от батареек и размерами была бы с карманный калькулятор?“ Он ушел и через некоторое время вернулся с прототипом того, что стало первой портативной игрой, в которой надо было избегать препятствий и где светодиоды двигались на игрока. Игрок находился в нижней части экрана и пытался от них увернуться, карабкаясь на вершину».

Воодушевленные своим изобретением, Кац и Чарминг разработали две игры-прототипа — одну на основе американского футбола, другую на основе мотогонок. После исследования реакции покупателей Mattel решила первой выпустить гоночную игру *Auto Race* и принялась рекламировать продукт в магазинах.

Розничным торговцам новый продукт понравился. «Это было удивительно, поскольку многие представители розничных сетей разных уровней являлись на наши презентации, что было не совсем обычно, когда ты презентуешь новую игрушку, — рассказывал Кац. — Они же хотели увидеть, на что же похожа первая портативная электронная игра».

Детей воодушевляла сама мысль о возможности играть в видеоигры где угодно, и на Рождество 1976 года было продано сотни тысяч экземпляров *Auto Race*. В июне следующего года Mattel выпустила *Football*, которая добилась еще большего успеха. Миллионы экземпляров игры *Football* разлетались с полок, и новое подразделение компании, Mattel Electronics, быстро стало важной частью в бизнесе гиганта индустрии.

стрии игрушек. В следующие два года ажиотаж вокруг портативных электронных игр практически не спадал, и на этот рынок устремились десятки компаний, стремясь ухватить свой кусок рынка.

Texas Instruments вышла на рынок со *Speak & Spell*, образовательной игрушкой, в которой применялся синтезатор речи, использовавшийся в обучении детей и при нажатии на клавиатуру воспроизводивший слова монотонным, роботизированным голосом. Игрушка продалась в таких больших количествах, что вдохновила Texas Instruments на выпуск *Speak & Read* и *Speak & Math*⁴. Столь же успешной стала выполненная в форме диска электронная игрушка *Simon* от компании Milton Bradley. Ее придумали Говард Моррисон и создатель Magnavox Odyssey Ральф Байер, который взял идею у *Touch-Me*, игрового автомата Atari, выпущенного в 1974 году. Впоследствии *Simon* оказалась единственной попыткой Milton Bradley выйти на рынок портативных игр. *Simon* представляла собой диск с четырьмя большими цветными кнопками, которые загорались в случайной последовательности и проигрывали отдельную музыкальную ноту. Игроку нужно было повторять эту последовательность. Она продалась миллионами штук и вскоре стала иконой поп-культуры благодаря своему запоминающемуся внешнему виду. Еще одним сногшибательным хитом стала игра *Merlin* компании Parker Brothers, многозадачная игра на светодиодах, которая могла играть в блек-джек, крестики-нолики и похожие на *Simon* игры на запоминание. Эта игрушка даже позиционировалась как музыкальный инструмент, позволяя пользователям наигрывать мелодии при помощи клавиш. Спрос на эти игры был настолько огромным, что магазины быстро распродавали свои запасы, и родители в отчаянии прочесывали магазины и торговые комплексы в поисках неуловимых игрушек.

Джордж Дитомасси, генеральный менеджер игрового подразделения Milton Bradley, признался прессе, что такой ажиотаж вокруг *Simon* застал его компанию врасплох. «Мы попросту не могли предвидеть такой ажиотаж. С самого первого дня, как мы увидели этот продукт, мы были уверены в нем, но никто не думал, что он будет настолько популярен», — признавался он газете *St. Petersburg Independent*, в то время как торговцы и родители жаловались на отсутствие на полках коробок с *Simon*. Спрос на портативные игры достиг своего максимума на Рождество 1979 года, когда уровень продаж составил 400 миллионов долларов в одних только США, хотя в 1977 году эти продажи составляли 35—40 миллионов долларов. Всеобщее помешательство не

4 *Speak & Spell* к тому же вдохновила бесчисленное количество музыкантов, которые использовали этот роботизированный тон в своей музыке. Среди них были Pet Shop Boys, Kraftwerk, Limp Bizkit и Бен. Английская синтипоп-группа Depeche Mode даже назвала свой дебютный, вышедший в 1981 году альбом в честь этой игрушки.

позволило Atari продвинуть свою систему 2600, что, в свою очередь, привело к ухудшению отношений между Warner и Бушнеллом. Изначальный оптимизм Бушнелла по поводу сделки с Warner стал быстро улетучиваться.

«Warner как бы говорила, что не собирается ничего менять, что все идет так, как идет, просто можно воспользоваться их деньгами и возможностями. Ощущение было такое, что ты можешь играть в большой песочнице без особого напряжения, — рассказывал он. — В то время я верил, что это просто финансовая операция и что все дело в достаточном количестве ликвидности, которой бы хватало на покупку какого-то оборудования, и что мало что изменится. Я был наивен, но я верил в это».

У Warner же на этот счет были свои идеи. Для начала, Джерард верил в то, что внутренние операции в Atari нуждаются в заметных изменениях: «Бушнелл и Кинан не были менеджерами, они были пробивными людьми. Они были инженерами и хорошо в этом разбирались». Warner стала стремиться к большей маркетинговой активности, большому количеству менеджеров и формальному финансовому контролю. Часть конфликта, возникшего между Бушнеллом и Warner, заключалась в различиях между стилями управления на Западном и Восточном побережьях.

«Самым заметным различием было противостояние маркетингоцентричной компании и инженерной компании. Эгалитарный подход „мы все едины“ против иерархического подхода, — рассказывал Бушнелл. — Парни с Восточного побережья, если они приходили в технический отдел в 8:30 утра и никого там не заставляли, говорили: „Как тут все запущенно“. Но если они в девять часов вечера уходили пить свой martini, то все парни в нашем отделе засиживались до глубокой ночи. У людей с Восточного побережья форма всегда преобладала над содержанием, и это было одной из тех вещей, от которой Atari старалась держаться подальше. Мы хотели заниматься содержанием и не заикливались на форме».

Но не все сотрудники старой Atari думали так же, как Бушнелл. «Вам знакома старая басня о том, кого ты приветствуешь — человека или шляпу? Я всегда считал, что в компании должно царить согласие. Я всегда наивно полагал, что люди, которые работают на меня, должны соглашаться со мной, поскольку я был хозяином, — рассказывал он. — Впервые я осознал, что власть переходит к Warner, на одной из проектных встреч, сразу после того, как нас купили, и на этой встрече присутствовал Мэнни. Он высказал несколько своих идей, которые мне показались абсолютно смешными, но мои люди отчасти высказали ему поддержку. Я тогда подумал: „Ох ты! Это еще что такое?!“ Для меня это было полнейшим удивлением. Все принялись приветствовать шляпу, а я-то думал, что всех интересует содержательность моих доводов и идей. Насколько же наивен я был».

Warner, недовольная тем путем, каким двигалась Atari, решила ввести в компанию консультанта, который, как полагали в Warner, мог бы помочь привести компанию в форму. Свой выбор они остановили на Рэе Кассаре, вице-президенте компании Burlington Industries, занимавшейся производством текстиля. Кассару была не нужна эта работа: «Работа в Atari была предложена мне по рекомендации одного моего друга, который работал в Warner. Я дал понять, что мне абсолютно не интересно это предложение. Мой друг настоял на том, чтобы я встретился с Мэнни Джерардом, и после четырехчасовой беседы я сказал, что возьмусь за эту работу на определенных условиях, на что они согласились. Я им сказал, что смогу заняться этой работой через несколько недель».

Прибыв в Калифорнию, Кассар был шокирован практикой деловых отношений в Atari: «У компании отсутствовала инфраструктура. Ни финансового директора, ни начальника производства, никаких человеческих ресурсов. Там не было ничего. Я и понятия не имел, насколько там было все ужасно». Как и Бушнелл, Кассар чувствовал, что здесь столкнулись культура Atari с Западного побережья и подход Warner и его собственная философия с Восточного побережья. «На востоке мы ко всему подходим более серьезно. Если у тебя есть работа, ты стараешься сделать ее как можно лучше — ведь это не игрушка, — рассказывал он. — На то время в Калифорнии такие вещи были само собой разумеющимся. И сейчас, кстати, тоже. Да, это нормально, по мне, никакой проблемы в этом нет, но кто-то ведь должен быть взрослым. Они же были группой детей, возившихся с игрушками».

Это были разногласия, которые Кассар заметил с самого первого дня: «Когда я приехал туда в самый первый день, я был одет в деловой костюм и галстук. Встретивший меня Нолан Бушнелл был в футболке. На футболке была надпись: „Я люблю трахаться“. Вот как я познакомился с Atari».

Раздоры были не только на уровне правления. Сотрудники подразделения, отвечавшего за игровые автоматы и когда-то бывшего центром всей активности Atari, ощущали себя отвергнутыми, поскольку все внимание Warner переключила на подразделение, отвечавшее за потребительские продукты и 2600. «Warner, как нам казалось, влюбилась в потребительскую сторону вопроса и считала, что игровые автоматы — это дела давно минувших дней», — рассказывал Ноа Энглин, отвечавший за подразделение по созданию игровых автоматов на момент, когда Warner купила Atari.

Разлад между Бушнеллом и Warner достиг своей кульминации в ноябре 1978 года, на встрече в нью-йоркском офисе с владельцами Atari по поводу согласования бюджета. К тому времени Бушнелл стал терять интерес к Atari — частично из-за своего свежеприобретенного богатства, частично из-за разочарования в том, как руковод-

ство Warner вело свои дела. «Это был своего рода выход из конфликта, — рассказывал Бушнелл. — Я понимал, что слишком сложно становится поддерживать деятельность, да и сам я считал их тупицами. Я стал много путешествовать, обычно по отраслевым выставкам, а потом просто стал брать отпуск по несколько недель».

Но когда Бушнелл в том ноябре приехал в Нью-Йорк, он был настроен на драку. «Было две или три вещи, которые меня действительно бесили, — рассказывал он. — Прежде всего, я чувствовал, что мы должны заменить VCS как можно быстрее. VCS выглядела уже абсолютно допотопно. Я боялся, что появится кто-то и предложит что-то гораздо более продвинутое и что потребуются два или три года на то, чтобы получить абсолютно новый продукт. Вторая проблема заключалась в том, что мы были готовы к началу маркетинговой кампании домашнего компьютера Atari 800, и Warner была непреклонна в своем решении сделать из него компьютер с закрытой архитектурой. То есть если кто-нибудь захотел бы купить программу для своего Atari 800, он смог бы купить только то, что сделала сама Atari. Warner могла преследовать по суду и предъявлять иски сторонним разработчикам программного обеспечения. Я же считал, что это безумие. Третьей большой проблемой было подразделение Atari, отвечавшее за производство пинболов. Мы создавали широкие машины для игры в пинбол, и Мэнни хотел войти в то, что я называл стандартным пинбольным бизнесом. В реальности же стоимость нашего производства в Калифорнии была на 150 долларов выше, чем в Чикаго, и если добавить расходы на дополнительный вес и пересылку машины на Восточное побережье, то разница доходила до 200 долларов»⁵.

Раздраженный и злой на глупость Warner, Бушнелл пришел на встречу с готовностью отстаивать свою точку зрения. «Совет директоров Warner, и в частности Мэнни, просто не желали знать о том факте, что 2600 уже давно устарела, да и я не особо выбирал слова. Я сказал: „2600 устарела. Это отстой“».

Правление Warner было потрясено. «Нолан сидит на встрече, смотрит в одну точку и говорит: продавайте весь остаток 2600, рынок перенасыщен, — рассказывал Джерард. — Все в комнате, включая меня, уставились на него, не зная, что сказать. Парни из Atari не знали что сказать. Это было настолько оглушительно. Сказано это было очень грубо».

Мнение Бушнелла о перспективах 2600 лишили спокойствия Стива Росса, председателя Warner. «Стив был в панике, — рассказывал Джерард. — Стив был очень хорошим парнем и очень умным человеком. Он сказал: „Парень, у которого я купил

⁵ Чикаго был домом для большинства компаний, работавших на рынке пинбола, включая трех самых крупных производителей: Bally Midway, Gottlieb и Williams.

компанию, говорит что рынок насыщен“. На что я ему сказал: „Стив, мать твою, ты не знаешь, что несешь“. Он посмотрел на меня. Я продолжил: „Стив, послушай, сегодня 8 декабря. 26 декабря останутся две возможности. Либо 2600 окажется на полках американских магазинов и в таком случае у тебя будет крупнейший бизнес, либо мы останемся с горой нераспроданных систем и окажемся в заднице. Так что давай расслабимся, поскольку через 18 дней мы точно узнаем ответ“».

Вне зависимости от того, как прошли бы продажи на Рождество, дни Бушнелла в Atari были сочтены. «До меня стала доходить такая информация, — рассказывал Бушнелл. — Только было не совсем ясно, то ли меня увольняют, то ли я должен буду уйти сам. После той встречи у меня с Мэнни состоялся разговор, и он мне сказал: „Нам нужно что-то делать, Нолан“, на что я сказал: „Ага, мне отсюда надо выбираться“».

В январе 1979 года Бушнелл в последний раз посетил Atari, чтобы отработать то, что должен был сделать по контракту. По заключенному соглашению, Бушнеллу было запрещено работать в индустрии видеоигр до 1983 года — таким образом его вышибли из бизнеса, который он сам же и создал. Вскоре после этого компанию покинул Кинан. Они объединились для того, чтобы создать Chuck E. Cheese, сеть детских пиццерий, в которых было полным полно игровых автоматов и роботов. Warner предложила должность руководителя Atari Кассару — несколько недель консультации в Калифорнии превратились для этого ньюйоркца в трехлетний срок.

Для Кассара уход Бушнелла стал облегчением: «Вряд ли бы я чего-то добился, будь рядом Нолан. Atari не могла иметь двух руководителей. Два человека не могут управлять компанией, лишь один человек может принимать окончательные решения. Нолан говорил одно, я говорил другое. Какое решение тут можно принять? Тут должен был быть либо я, либо он. Я не имею ничего против Бушнелла. Он обаятельный, умный парень, очень способный. В конце концов, все это придумал он, а не я».

К тому моменту, как Кассар вступил в должность, было ясно, что консоль 2600 продается в достаточно больших количествах на Рождество 1978 года, чтобы Warner могла забыть о предупреждении Бушнелла о перенасыщении рынка, но проблема все же оставалась. «2600 по-прежнему продавались, но уже не в таких больших объемах. Проблема заключалась в качестве аппаратных средств, которое было попросту ужасным. Процент возврата был невероятно высок», — рассказывал Кассар, первой целью которого стало повышение качества консоли. Ожидая от 2600 в потенциале огромную прибыль, Кассар сконцентрировал свое внимание на том, чтобы сделать консоль более успешной. Отвечавшее в Atari за игровые автоматы подразделение, из которого выросла вся компания Atari, и новое подразделение компании, отвечавшее за новый домашний компьютер, почувствовали, что их сдвинули на обочину. Подразделение

игровых автоматов, привыкшее ощущать себя центром Atari, находило все перестановки в компании ужасными. Его сотрудники рассматривали свой отдел как фабрику по созданию хитов для Atari. В конце концов, именно в их подразделении создавались выдающиеся игры, благодаря которым Atari заработала свою репутацию. Энглин утверждал: «Если бы вы поговорили с парнями оттуда, то вы бы почувствовали их любовь, страсть к своей работе. Такой страсти, на мой взгляд, в других подразделениях попросту не существовало». Переход управления от Бушнелла к Кассару оказался очень заметным. Инженер по созданию игровых автоматов Говард Дельман рассказывал: «Нолан понимал ценность своих инженеров. Он знал, что мы были мотором, который двигает всю компанию. Мы были словно дети в кондитерской, игравшиеся с невероятными технологиями и создававшие вещи, которые до нас не делал никто. Когда же власть перешла к Warner и Кассару, то отношение к нам здорово изменилось. Новым движком, который теперь двигал Atari, стал маркетинговый отдел, а прибыль стала самой главной целью». Правда, это не остановило стремления инженеров продолжить дело Бушнелла, который рассматривал Atari как компанию весельчаков. «Apple находилась по соседству с нами, и как-то раз ночью наши парни пробрались к ним и нарисовали червяков на их яблоке. На следующий день к нам заявился Стив Джобс со своими парнями, все такие расстроенные, — рассказывал Энглин. — Пришли и говорят: „Эй парни, хватит, что за дурацкие шутки“».

Раскол между Кассаром и создателями игр из Atari стал еще сильнее, когда новый глава Atari согласился дать интервью журналу *Fortune*. В интервью Кассар описывал разработчиков Atari как группу «нервных примадонн». «Это была ошибка, — рассказывал впоследствии Кассар. — Я это говорил не под запись, но, к сожалению, эта фраза как раз и вошла в интервью. Хотя я уважал разработчиков, и у меня и в мыслях не было поносить инженеров, которые на самом деле меня ненавидели, поскольку я не был инженером, да еще и приехал из Нью-Йорка. Я старался делать все, что было в моих силах, чтобы воодушевить программистов, приободрить их, вдохновить. Однажды ко мне пришел один из наших самых лучших программистов, и я потратил пять часов на беседу с ним, поскольку он был критически настроен и был очень важен для компании, и он читал мне свои стихи. Это было немного не в тему, но он был выдающимся программистом, и это все, что мне было нужно. Без игр у нас не было бы никакого бизнеса. Программисты пользовались у нас в компании большим уважением, их никто не трогал, и они делали то, что им нравилось. Пока они делали то, что меня устраивало».

Подразделение игровых автоматов ответило на публичную критику Кассара в своей фирменной шутливой манере. «Кассар не был инженером, и он прекрасно

знал, что делал, когда обозвал нас „нервными примадоннами“, — рассказывал один из работников этого подразделения, Эд Логг. — Когда вышла эта статья, то все мы сделали себе футболки с надписью „Я всего лишь еще одна нервная примадонна“. Все разработчики надели эти дешевые футболки. Ни один из игровых разработчиков и не думал про себя иначе. «Мы и были таковыми, — рассказывал Роб Фулоп, игровой разработчик, работавший на тот момент в игровом подразделении Atari 2600. — Разве актеры или актрисы не такие? Такими были The Beatles, таким был Майкл Джексон. Люди, которые что-то создают, как правило, немного не в себе, нервные примадонны — отчасти именно так все и делается. Помню, что тогда я себя вообще оскорбленным не чувствовал».

Несмотря на неприязнь к новому режиму, подразделение, отвечавшее за игровые автоматы, продолжало производить хит за хитом на всем протяжении конца семидесятых годов, и одним из самых сильных хитов стала игра 1978 года *Atari Football*. Игровая версия американского футбола, сделанного Atari, начала свою жизнь в 1974 году под названием *Xs and Os*, но проект вскоре был остановлен. «Я начал работу над *Xs and Os*, используя схемы на дискретных компонентах, какие применялись в самых первых играх вроде *Pong*, но, поскольку мы дошли до стадии прототипа, мы захотели, чтобы в игре могло появляться больше объектов», — рассказывал Бристоу, который возглавлял работы над той, первой версией. Появление микропроцессоров дало Atari возможность вернуть к жизни заброшенную игру Бристоу. Закончить игру поручили Майклу Альбаху, инженеру, который перешел в Atari из телекоммуникационной индустрии. Приступив к работе, Альбах пришел к идее задействовать вместо джойстика трекбол. В отличие от джойстиков трекболы могли учитывать скорость, с которой игрок крутил шар, и направление, в котором он его крутил. Альбах посчитал, что это идеально подойдет для *Atari Football*: «Это позволит игрокам достичь более четкого контроля над объектами в игре и добавит реалистичности самой игре». Высшее руководство Atari сомневалось в том, что добавление столь дорогостоящего средства управления себя оправдает.

«Нолан Бушнелл выступал против трекбола, считая, что хватит и джойстика, но я победил, когда пригрозил, что в противном случае я уволюсь», — рассказывал Альбах. За создание трекбола взялся инженер Atari Джерри Личек. Его целью было сделать дешевый и достаточно надежный трекбол, который компания могла бы использовать в *Atari Football*. «В то время единственные доступные трекболы были у военных, и наши инженеры смогли разработать очень дешевый трекбол, используя в качестве шара бильярдный шар», — рассказывал Энглин. Вскоре после того, как начались испытания прототипа на публике, Atari поняла, что еще одна игра обречена на успех.

«Мы поставили автомат на пробу, и Бристоу, я и Лайл Рэйнс, руководитель нашего отдела, стали наблюдать за автоматом, поскольку хотели убедиться в том, как люди будут реагировать на нашу игру, — рассказывал Энглин. — Несколько парней стали играть в *Atari Football*. Один из парней так лупил по трекболу, что с его руки слетели часы и пролетели через весь зал. Вокруг автомата быстро собралась толпа, наблюдавшая за игрой. И вот тогда возникла мысль, что эта игра может стать хитом».

Таким она и стала. Поскольку 1978 год близился к концу, *Atari Football* имела все шансы стать самой успешной и прибыльной игрой года. Но тут появилась игра *Space Invaders*.

* * *

После того как Томохиро Нисикадо увидел, как Dave Nutting Associates переработала его игру *Gun Fight*, создав с помощью микропроцессора игру *Western Gun*, он понял, что свое следующее творение будет делать с использованием этой же технологии. Со всем усердием изучив возможности микропроцессоров, он сделал компьютер, который мог позволить ему программировать игры для технологии следующего поколения. После того как он разобрался во всех нюансах, он принялся думать над тем, какую именно игру он хотел бы создать, и сосредоточился на одном из главных преимуществ микропроцессоров — анимации. «Микропроцессоры позволяли делать анимацию более гладкой, и теперь можно было воспроизводить настолько много сложных физических движений, что сразу же на порядок выросла категория тех игр, которые мы могли создавать», — рассказывал он. Нисикадо решил сделать стрелялку: «На ум мне сразу пришли мишени в виде танков, кораблей и самолетов. Я решил остановиться на самолетах, но поскольку я не мог добиться того, чтобы летящий самолет двигался плавно, я принялся перебирать самые разные мишени и обнаружил, что человеческий силуэт двигается наиболее гладко».

Президента Taito не впечатлили планы Нисикадо, который сказал, что собирается сделать игру, в которой игроки будут стрелять в людей. «Мне сказали, чтобы я не использовал в игре человеческие образы, поэтому я стал думать про инопланетян, у которых была бы похожая форма, а следовательно, они могли столь же плавно двигаться. Таким изящным способом я смог обойти проблему стрельбы по людям», — рассказывал Нисикадо. Вдохновение он черпал из фильма 1953 года, снятого по роману Герберта Уэллса «Война миров», который он смотрел еще в детстве: «Похожие на жуков инопланетяне тогда на меня произвели большое впечатление, поэтому своих инопланетян я создавал исходя из тех образов». Бесхребетные инопланетные формы, которых в итоге создал Нисикадо, напоминали морских гадов вроде крабов, осьминогов и кальмаров.

Другим значимым источником вдохновения для Нисикадо стала игра от Atari *Breakout*. Нисикадо решил, что, как и бита в *Breakout*, ракетная пусковая установка, которой должен управлять игрок, будет находиться внизу и перемещаться влево и вправо. Вместо неподвижных кирпичей из *Breakout* он построил целую фалангу космических захватчиков — 11 инопланетян в ширину и 5 инопланетян в высоту — и сделал так, чтобы они зловеще передвигались из конца в конец экрана, стреляя лазерными лучами в игрока, находящегося внизу. И если эта армия пришельцев достигала левого или правого края экрана, то она спускалась чуть ниже, становясь на шаг ближе к игроку, поскольку главной целью этой армии было достичь Земли. В помощь игрокам Нисикадо добавил четыре щита, которые могли обеспечить некоторое укрытие от инопланетного вторжения, хотя и они тоже медленно разрушались, поскольку подвергались нападению сверху. Цель игрока была четкой и ясной: победить инопланетян до того, как они достигнут Земли, но это была безнадежная битва, поскольку инопланетяне двигались без остановки. Даже если игрок убивал целую армию инопланетян, другая тут же занимала ее место. Единственной наградой для обреченного игрока было уничтожение столь большого количества инопланетян, что имя его впоследствии заносилось на игровую доску почета — в таблицу высоких очков.

Для игроков, привыкших к беззубому, невинному развлечению в *Pong* и тяжелым сражениям в *Tank*, *Space Invaders* стала мощнейшим потрясением. Это было не просто какое-то веселье, это уже было свирепое соперничество человека с машиной — в равной степени возбуждающее, напряженное, пугающее и с выбросом адреналина.

Как и захватчики в виртуальном мире, *Space Invaders* завоевала Японию за несколько недель, после того как игра вышла в июле 1978 года. Дети, подростки и взрослые стекались в залы игровых автоматов, чтобы присоединиться к битве против инопланетной угрозы. Залы патинок, залы для боулинга и даже продуктовые магазины начали превращаться в залы игровых автоматов *Space Invaders*. Владельцы кафе убирали из своих залов многие столики лишь для того, чтобы поставить дополнительный автомат со *Space Invaders*. Поп-группа Funny Stuff перенесла вторжение в радиозфир, сочинив песню «Disco *Space Invaders*», быстро ставшую хитом, который был поддержан танцевальными движениями, копирующими судорожные движения пришельцев Нисикадо. Однако Нисикадо практически не обращал внимания на всю ту шумиху, которую вызвала его игра. «Я не помню, чтобы я был тогда особо счастлив или же доволен. Меня куда больше беспокоило низкое качество „железа“ этой игры, и я сосредоточил все свои усилия на создании более продвинутого „железа“».

Формула *Space Invaders* оказалась не менее успешной в Северной Америке и Европе. Американский дистрибьютор Taito компания Bally Midway продала примерно

60 000 машин со *Space Invaders*, наблюдая за тем, как растёт её прибыль. Юджин Джарвис, который на момент выхода *Space Invaders* в конце 1978 года работал в Atari над созданием машин для пинбола, быстро решил, что за такими играми — будущее. «Я был настоящим фанатом пинбола, но когда появились *Space Invaders*, я понял, за чем будущее, — рассказывал он. — Я тут же увлекся возможностями применения компьютерного интеллекта в видеоиграх. Эта игра была огромным прогрессом по сравнению с первым поколением „тупых“ игр вроде *Pong*, которые всецело доверялись интеллекту человеческих игроков».

Влияние *Space Invaders* можно было также заметить и по цифрам продаж игровых автоматов. В 1978 году бизнес получил доход порядка 472 миллионов долларов — чуть меньше, чем в предыдущем году, когда эта цифра составила 551 миллион долларов. В 1979 году эта цифра практически утроилась — до 1,333 миллиона долларов, и большая часть в этой сумме принадлежала *Space Invaders*. А сама игра, уже захватившая залы игровых автоматов по всему миру, теперь помогала Atari завоевывать домашние гостиные.

К концу 1979 года на рынке домашних видеоигр конкуренция здорово обострилась. Консоли от Fairchild и RCA с треском провалились, но на их место пришли новые машины. Крупнейший конкурент Atari, компания Bally, выпустила Professional Arcade. Система Bally Professional Arcade, разработанная Dave Nutting Associates, была гораздо мощнее машины Atari — этот факт, как надеялась компания, должен был дать ей преимущество на рынке. «Мы знали, что с технической точки зрения мы значительно опередили Atari, — рассказывал Джей Фентон, инженер Dave Nutting Associates, который участвовал в работе над консолью Bally. — Пока не появилась Nintendo, никто и близко не смог к нам подобраться».

Но технология эта далась высокой ценой, и в отличие от Atari, которая продавала 2600 по себестоимости, Bally была полна решимости получать прибыль с каждой проданной консоли. «В реальности это нас и погубило, поскольку консоль была очень дорогой — примерно раза в два дороже VCS», — рассказывал Фентон. По словам Дэйва Нуттинга, жители Нью-Джерси, сами того не зная, тоже внесли свою лепту. В 1978 году избиратели проголосовали за закон, который позволял открывать казино в Атлантик-Сити. Принятие этого закона превратило город на Восточном побережье в новый Лас-Вегас, и для Bally, которая занималась ещё и производством игровых автоматов, это была прекрасная возможность для развития бизнеса. «Президентом Bally был Билл О’Доннел, и он мечтал о том, чтобы Bally владела и управляла казино, — рассказывал Нуттинг. — Теперь у него были финансовые ресурсы благодаря невероятным успехам Bally на рынке коммерческих видеоигр, и теперь появилось место

для создания казино. Bally потеряла интерес к потребительскому рынку, и было решено оставить этот проект». Professional Arcade была продана группе мелких бизнесменов, которые перезапустили консоль под именем Astrocade, и все, что они видели в дальнейшем, — это постепенное забвение консоли.

Внутренняя политика также нанесла вред Magnavox Odyssey², консоли, которая стала ответом производителя телевизоров системам 2600 и Channel F компании Fairchild. Чтобы сделать свою консоль современной, Magnavox решила построить систему на базе графического чипа 8244, который разработала компания Intel. Этот чип, один из первых созданных в мире графических чипов, мог брать на себя всю работу, которая была связана со звуком и происходящим на экране, оставляя главному микропроцессору Odyssey² обработку запущенной игры. «Чип, безусловно, был самой передовой штукой того времени и дал Odyssey² огромное преимущество», — рассказывал Эд Эверетт, один из членов команды Intel, которая создала этот чип. Но разработка чипа сопровождалась постоянными задержками, которые, в свою очередь, отодвигали запуск Odyssey² вплоть до 1978 года. Несмотря на все задержки, Эверетт был настолько уверен в шансах Odyssey², что ушел из Intel и стал делать игры для этой консоли. «Со столь прекрасным на то время „железом“ и правильной дистрибуцией единственным, чего нам не хватало, были программы, — объяснял он. — Поэтому я ушел из Intel и стал заниматься разработкой игр для Odyssey². Все вокруг подумали, что я спятил. Intel, Magnavox, даже мои родные, кроме моей жены и годовалой дочери Эшли».

Но к моменту запуска Odyssey² Magnavox уже вовсю пыталась вытащить себя из видеоигрового бизнеса. Сам проект был отменен незадолго перед запуском, пока не вмешался Ральф Байер и не убедил компанию (которая теперь была частью электронного гиганта, корпорации Philips), что нужно продолжать этот проект. И даже несмотря на старт продаж, Magnavox по-прежнему искала выход. «К моменту появления чипа Magnavox серьезно подумывала о том, как бы выйти из видеоигрового бизнеса сразу же, как только будет выполнено обязательство перед Intel, — рассказывал Эверетт. — Всем инженерам было сказано прекратить создание игр, и многих распахали по другим должностям. Свет для Odyssey² угас еще до ее рождения». Единственную поддержку этому проекту на высоком уровне в компании оказывал Майк Стауп, один из вице-президентов Magnavox, и ему пришлось столкнуться с серьезным сопротивлением всего остального высшего руководства компании, которые уже махнули рукой на систему. Эверету же в каком-то смысле помогло решение Magnavox о полной остановке всяческих работ над созданием игр. «Когда Odyssey² наконец-то появилась на рынке, она практически сразу же продалась без остатка, поэтому в Magnavox сказа-

ли: „Окей, разработай еще одну игру, но это будет последняя игра“. Философия „еще одну игру, и все“ продержалась еще три года».

Кончилось все тем, что Эверетт остался единственным игровым разработчиком для *Odyssey*² — один-единственный внештатник, работающий за роялти и привлекающий к работе игровых разработчиков, специализировавшихся на VCS. «Это было очень печально, поскольку *Odyssey*² значительно превосходила VCS, — рассказывал он. — Atari заслуживает большого уважения за то, что обошла *Magnavox*, а затем и *Phillips* с продуктом более низкого качества. Но, несмотря на это, я получал большое удовлетворение от того, что был одним из самых больших секретов в индустрии на то время — в одиночку, лицом к лицу я противостоял целой армии разработчиков Atari. Секрет продержался так долго по очевидным причинам, главная из которых заключалась в том, что времени ни на что, кроме создания игр, у меня не было». Единственной поддержкой, которую получал Эверетт, была техническая помощь его жены и критика со стороны соседских детей, на которых он тестировал свои игры. «Как вы себе можете представить, это было довольно тяжело — дети не слишком-то любят разговаривать с взрослыми», — рассказывал он. В конечном счете продажи *Odyssey*² достигли отметки в миллион экземпляров, консоль хорошо продавалась и в Европе, где *Philips* выпустила ее под именем *Videopac G7000*, но отсутствие корпоративной поддержки означало, что консоль никогда и близко не сможет приблизиться к продажам VCS.

Но пока *Bally* и *Magnavox* делали все возможное для того, чтобы Atari прикончила их консоли, к концу 1979 года Atari наконец-то столкнулась с серьезным противником — *Mattel*. Добившись успеха на рынке портативных игр, *Mattel* захотела отвоевать себе и кусок видеоигрового бизнеса. «Портативные игры закрепили лидерство *Mattel* в сфере электронных игр, и компания разумно решила, что теперь нужно двигаться в сторону собственной консоли и начать конкурировать с Atari», — рассказывал Кац. В конце 1979 года *Mattel* запустила свою консоль *Intellivision* во Фресно, штат Калифорния, чтобы протестировать рынок перед полноценным, всеамериканским запуском в 1980 году. *Mattel* была полна решимости усложнить жизнь Atari. Компания разработала рекламную кампанию, которая в выгодном свете демонстрировала превосходство *Intellivision* перед VCS в графическом плане. Компания заплатила солидные суммы спортивным организациям, чтобы получить права на разработку спортивных игр, на которые делалась ставка. Была сформирована собственная команда разработчиков, возглавил которую Дон Даглой, компьютерный программист, написавший игры *Baseball* и *Dungeon*. «Мы абсолютно четко ощущали, что сможем догнать Atari, поскольку *Intellivision* была системой нового поколения, особенно по сравнению с Atari 2600. Наша система была намного лучше», — рассказывал Даглой.

И пока Mattel готовилась вступить в сражение с Atari, Мэнни Джерарда осенило. «Единственной крутой вещью, которую я сделал в Atari, стало мое посещение в 1979 году здания, где располагалось подразделение, создававшее игры для игровых автоматов, — рассказывал Джерард. — У них стоял игровой автомат *Space Invaders*, и все сотрудники в него играли. Выйдя оттуда, я направился к офису Кассара и сказал ему: „Я скажу тебе, Рэй, что я хочу: взять эту чертову игру *Space Invaders*, отдать ее в отдел потребительских продуктов, переделать ее для 2600, заполучить лицензию на имя, а если у тебя не получится ее лицензировать, то украсть геймплей“. Он посмотрел на меня и сказал: „Господи боже, как же я до этого не додумался?“ Я сказал: „Потому что ты слишком занят всей компанией“».

Atari все сделала оперативно, купила права у Taito и в январе 1980 года выпустила *Space Invaders* на 2600. Всякие вопросы о лидерстве Atari тут же исчезли. «Картридж со *Space Invaders* попросту вознес 2600 до небес», — рассказывал Джерард. Шумиха вокруг переносных электронных игр, которая отвела внимание потребителей от видеоигровых приставок в конце семидесятых, улетучилась, и теперь каждый ребенок в каждом американском городе жаждал получить Atari 2600. И в следующие несколько лет у миллионов из них это желание исполнилось.



Поп-идолы: Buckner & Garcia встречают Пэк-мена. Из архива Buckner & Garcia

ЛИХОРАДКА PAC-MAN

Летом 1982 года вся Северная Америка была одержима видеоиграми. Прошло уже четыре года с момента японского дебюта *Space Invaders*, и видеоигры были популярны как никогда. Если в 1978 году общая прибыль от домашних и аркадных видеоигр составила 454 миллиона долларов, то спустя 48 месяцев, в 1982 году, эта цифра достигла впечатляющей отметки в 5313 миллионов долларов. Другими словами, видеоигровой бизнес каждый месяц вырастал на огромные 5 процентов.

Ажиотаж вокруг видеоигр вспыхивал и разгорался в каждом уголке американской жизни. Ненасытная жажда публики к электронным играм преобразила ландшафт розничной торговли. Залы игровых автоматов возникли в каждом торговом центре и на каждой главной улице. Игровые автоматы стояли в прачечных, кинотеатрах, коктейль-барах, отелях и ресторанах. Даже супермаркеты устанавливали у себя игровые автоматы. «Аркады тогда стояли повсюду, словно Starbucks, — они в буквальном смысле слова были повсюду», — уверяет Скотт Миллер, который в то время писал колонку о видеоиграх для *Dallas Morning News*. Никакого «спасения» от видеоигр не было и в домашней обстановке, поскольку в миллионах домов страны к телевизорам были подключены Atari VCS 2600.

Журналисты не уставали поражаться бешеной популярностью видеоигр. Они в деталях изучали аналитические отчеты, предполагая, что вскоре видеоигры обойдут по популярности кино и музыку вместе взятые. Они брали интервью у игровых разработчиков, которые хвастались тем, как именно они распоряжаются своими роялти и премиями, которые исчислялись десятками тысяч долларов. Творцы видеоигр стремились к тому образу жизни, которым живут знаменитости, — к спортивным машинам и к роскоши напоказ. Журналисты писали о новых «кудесниках пинбола» — самых лучших геймерах, ставивших рекорды в мире аркад. «И публика, и СМИ были очарованы видеоиграми, — рассказывал Уолтер Дей, основатель сообщества *Twin Galaxies*, которое начало свою жизнь в небольшом зале игровых автоматов с одноименным названием в Отрумве, штат Айова, прежде чем превратиться в официально-

го хранителя списков высоких достижений в видеоиграх. — В частности, СМИ были поражены теми игроками, которые могли пройти игру от начала до конца. Именно это явление — „человек против машины“ — и находилось в центре внимания читательской публики, каждый день порождая массу новостей».

Все хотели быть причастными к видеоиграм — от влиятельных людей из Вашингтона до глав голливудских киностудий. Режиссер «Звездных войн» Джордж Лукас сформировал игровое подразделение в своей компании Lucasfilm. Walt Disney Pictures закачивала массу финансов в «Трон», фильм о человеке, оказавшемся внутри видеоигры, и рекламировала его как главный блокбастер лета 1982 года. Списки бестселлеров заполнили руководства, объясняющие, как именно проходить игры на игровых автоматах. Quaker Oats, Parker Brothers, 20th Century Fox и Thorn EMI создали собственные видеоигровые подразделения. McDonald's начал продавать гамбургеры, оформленные в стилистике Atari, которые «благодаря McDonald's и Atari заменили старомодный телевизионный обед захватывающим видеообедом, который может сделать вас победителем». А если гамбургера, картошки и коктейля было слишком много, можно было воспользоваться пакетиком с легкой закуской Pretzel Invaders от компании Universal Foods. В Вашингтоне группа молодых демократов — среди которых был и будущий кандидат в президенты Эл Гор — стали известны как Демократы Atari за их неустанную поддержку в предоставлении налоговых льгот высокотехнологичным компаниям, а не привычным обрабатывающим индустриям вроде сталелитейной и автомобильной. Как провозгласил журнал *Time* на обложке в конце 1981 года: «Трах! Бах! Видеоигры громят мир!»

Стремительное наступление началось со *Space Invaders*. Успех этой игры повторно зажег интерес к видеоиграм. В это время произошло три технологических и экономических прорыва, которые позволили сделать огромный шаг вперед в повышении качества и восприятию игр, выпускаемых для залов игровых автоматов. Первым прорывом стала разработка микропроцессора и тот уровень свободы, которую он дал игровым разработчикам, вторым и третьим стали векторная графика высокого разрешения и появление цветной картинке — два фактора, возникшие в 1979 году и позволившие радикально улучшить визуальные качества видеоигр.

Векторная графика существовала уже много лет, но до того момента оставалась слишком дорогим удовольствием для использования ее в игровых автоматах¹. Стандартные телевизоры, также известные как мониторы с растровой разверткой, выстраивают изображение из серии горизонтальных линий, которые, в свою очередь,

1 *Spacemarl*, например, была создана на компьютере с векторным монитором.

рисуются слева направо, начиная с самого верха. При помощи этого метода телевизионный экран может давать полноэкранное изображение каждую 50-ю или 60-ю долю секунды. Векторные мониторы используют совсем иной подход.

Вместо того чтобы выстраивать законченные картинки, они воспроизводят тонкие, словно нарисованные карандашом, линии между двумя координатами на экране. При помощи векторной графики плохо удавалось выстраивать законченные картинки, но зато идеально получалось прорисовывать четкие и плавные линии, которые к тому же были более яркими, чем изображения, создаваемые стандартными телевизорами. «В те дни разрешение растровых игр было совсем небольшим, — рассказывал Оуэн Рубин, инженер Atari, который начал делать игры с векторной графикой еще на университетских компьютерах. — Графика векторных мониторов была чрезвычайно четкой и для того времени обладала высоким разрешением. Картинки попросту выглядели очень хорошо».

Векторная графика появилась на игровых автоматах благодаря Ларри Розенталю, инженеру, который, как и основатель Atari Нолан Бушнелл, хотел перенести *Spacewar!* на игровые автоматы. Он разработал систему Vectorbeam, которая удешевляла векторную графику настолько, что ее уже можно было использовать в игровых автоматах, и эту систему он использовал для того, чтобы сделать *Space Wars*, аркадную версию игры Клуба Технического Моделирования Железной Дороги. Розенталь рассчитывал, что производители игровых автоматов купят у него права на эту игру, и большинство из них действительно проявило интерес. Но когда Розенталь заявил о том, что хочет получать половину прибыли с этого продукта, потенциальные покупатели, среди которых была и Atari, потеряли к нему интерес. Потеряв покупателей в лице крупных компаний, Розенталь обратился к небольшим видеоигровым фирмам. Одной из таких была компания Cinematronics из Эль-Кахона, штат Калифорния. Когда Розенталь обратился к этой компании, Cinematronics находилась в никудышном состоянии. Компания выпустила две неудачные игры и дышала на ладан и, полагая, что она ничего не потеряет, согласилась на высокую цену Розенталя. В октябре 1977 года *Space Wars* поступила в продажу, впервые представив векторную графику в залах игровых автоматов. Интересный визуальный вид помог Cinematronics отгрузить 10 000 машин, что спасло компанию от неминуемого банкротства. Но взаимоотношения между Cinematronics и Розенталем быстро сошли на нет. Розенталь ощущал, что зарабатывает не слишком много, и поэтому ушел из компании, прихватив с собой свою систему Vectorbeam. После юридических разбирательств Cinematronics заплатила Розенталю приличную сумму за право использования технологии Vectorbeam в своих продуктах и предприняла попытку стать главным создателем игр с вектор-

ной графикой на игровых автоматах. Чтобы разрабатывать побольше векторных игр, компания наняла Тима Скелли, программиста, чей путь в мир видеоигр начался одной ночью в пабе «The Sub» в Канзас-Сити. «В бар вошел парень с компьютером подмышкой. Серьезно! — рассказывал он. — И тебя, конечно же, тянет поговорить с кем-то, кто появляется в баре в странной компании или же с какими-нибудь удивительными штуками».

Человеком с компьютером был Дуглас Пратт, и в планах у него было открыть зал с игровыми автоматами. Скелли решил войти с ним в этот бизнес: «У меня были на этот счет сомнения, но это все же было лучше, чем просто делать бутерброды». Предприятие оказалось провальным, но принесло Скелли достаточно опыта для того, чтобы получить в Cinematronics работу в качестве разработчика векторных игр. Скелли нравились их визуальные качества: «Они здорово отличались от других игр. Самым крутым было то, что мы могли вращать объекты на большой скорости. Векторные игры были намного более гибкими и мелкомодульными. Растр — мохнатый. Вектор — гладкий. Я люблю гладкость». Первые векторные игры Скелли начали сходиться с поточной линии в начале 1977 года. Это были игры в диапазоне от трехмерных побищ в космосе, как в игре *Tailgunner*, до игры *Warrior*, в которой нужно было драться на мечах с видом сверху и где игроки управляли двумя хорошо анимированными бойцами, вооруженными длинными мечами.

Но к тому времени в гонку включилась и Atari. Вслед за *Space Wars* научно-исследовательская команда Atari из Грасс-Вэлли, штат Калифорния, принялась за работу над собственной векторной технологией и к началу 1978 года уже демонстрировала рабочий прототип людям, занимавшимся в компании созданием игровых автоматов. «Это была не больше чем обычная демонстрация, но она ясно показала крутизну векторных изображений», — рассказывал инженер Atari Говард Дельман, который объединился с инженером Риком Монкрифом, занимавшимся созданием игровых автоматов, для того, чтобы превратить прототип в годное к работе устройство. Доведя опытный образец до ума, Дельман решил, что первым шагом Atari в области векторной графики должен стать ремейк игры 1973 года *Lunar Lander*, которая использовала возможности векторной графики компьютера DEC GT40 и которая, в свою очередь, была ремейком текстовой компьютерной игры 1969 года *Lunar*. «Я был знаком с этой игрой и подумал, что это прекрасная возможность продемонстрировать визуальные возможности и ощущения, которые способна дать наша новая технология», — рассказывал он.

Выпущенная Atari в начале 1979 года игра *Lunar Lander* предлагала игрокам побороться с силой тяжести в реальном времени, пытаясь посадить свой космический

корабль на гористый лунный ландшафт, прежде чем у корабля иссякнет запас топлива. Это была серьезная демонстрация того, на что способна векторная графика. Чуть позже это доказала и *Asteroids*, вторая проба пера Atari в области векторной графики, которая привлекла внимание широкой публики.

Asteroids началась со встречи программиста Эда Логга, который был причастен к работе над *Lunar Lander*, с Лайлом Рэйнсом, вице-президентом аркадного подразделения. «Вызывают меня в офис к Лайлу, и он мне говорит: „У меня есть идея для игры“, — рассказывал Логг. Рэйнс предложил сделать игру, где игроки управляют бы космическим кораблем, который мог расстреливать и взрывать астероиды, раскалывая их на куски поменьше, а те — на еще более мелкие, пока они не превратятся в космическую пыль. Игроку также нужно было уворачиваться от фрагментов астероидов. Логг решил, что в этой игре нужно использовать векторную графику: «Векторные мониторы обладали высоким разрешением. Если стандартное растровое разрешение было 320 на 240 пикселей, то у векторов разрешение было 1064 на 728 — значительная разница в разрешении, благодаря чему игрок, управляя своим кораблем, всегда сможет точно узнать, в каком именно направлении ему стоит двигаться. Это было очень важно».

Логг развил идею простого кромсания камней до виртуозного маневрирования. Активные, яростно жмущие на кнопки игроки могли просто уворачиваться от плывущих по экрану астероидов, не давая им разнести свой корабль. Малоактивные же, вяло нажимавшие на кнопки игроки оказывались под огнем летающих тарелок, которые Логг придумал для того, чтобы принуждать «ленивых» игроков к более стремительным действиям. Уровень накала между действием и бездействием был усилен с помощью звуковых эффектов, созданных Дельманом и повторявших зловещий ритм, с которым маршировали *Space Invaders*. «Мой замысел заключался в том, что сердцебиение игрока будет учащаться вместе с ритмом игры, я хотел, чтобы игрок чувствовал, как колотится его сердце». *Asteroids* стала самой популярной игрой, когда-либо созданной в Atari, и второй по успеху аркадной игрой 1979 года — уступившей первенство лишь *Space Invaders*.

Вслед за ней Atari выпустила целую серию векторных игр — прежде всего игру Эда Ротберга 1980 года *Battlezone*, футуристическое сражение на танках, с видом сквозь смотровую щель танка. «У нас в руках было то, что мы называли технологией векторного генератора, и казалось нормальным, что нужно сделать продолжение успешных игр *Tank* и *Tank-8*», — рассказывал позднее Ротберг. Трехмерность игры вдохновила группу отставных генералов армии США попросить Atari переделать эту игру в обучающий тренажер для солдат, которые учились управлять танком

M2 Bradley². Руководство Atari с готовностью согласилось на это предложение и поручило создание тренажера Ротбергу.

«Мне про это сказали уже после того, как пообещали военным прототип, — и при этом дали очень мало времени, — рассказывал он. — Я такому повороту событий был совсем не рад. Я считал, что Atari не должна делать продукцию для военных или государства. В то время многие из нас вполне могли получить работу в военно-промышленном комплексе, если бы того хотели. Многие из нас еще помнили о том, что произошло во время войны во Вьетнаме. Большинство из нас, в том числе и я, были пацифистами. Я же вообще не хотел работать над продуктом, который помогал бы людям учиться убивать других людей». Поскольку Ротберг был единственным человеком, который мог уложиться в поставленные генералами сроки, он согласился на этот проект, но с условием, что больше никогда не будет работать над чем-то похожим. После трех месяцев каторжного труда он закончил работу над прототипом Bradley Trainer, но дальше этой стадии ничего никуда не пошло.

Четкие контуры векторных игр производили мощное впечатление — в особенности на контрасте с угловатым монохромом. Но к концу 1979 года появление цветной графики произвело куда большее впечатление. До 1979 года практически каждая видеоигра на игровых автоматах была черно-белой. Максимум, на что были способны создатели таких игр, — это использовать прозрачный цветной пластик для создания иллюзии цвета в некоторых конкретных областях экрана. В *Breakout* такой подход применялся для того, чтобы сделать кирпичи разных цветов, а в *Space Invaders* к нижней части экрана приклеивалась полоска зеленой пластмассы, с помощью которой раскрашивались пусковая установка игрока и щиты. «Какое-то время цвета в игру не добавлялись из-за боязни повысить ее цену, поскольку и монитору, и дополнительному „железу“ требовалась поддержка цветов, — рассказывал Рубин. — На то время это было совсем не тривиальное решение. Некоторые игры — вроде *Tank* на восемь игроков — тестировались в цвете — это был единственный способ как-то выделить восемь разных игроков, но большинство игр, которые мы делали, были монохромными».

По другую сторону Тихого океана от Atari компания Namco, купившая в 1974 году рухнувшую Atari Japan, придумала одну из первых полноцветных игр — *Galaxian*. Это был клон *Space Invaders*, в котором были убраны щиты и добавлены пикирующие инопланетяне, кидавшиеся бомбами в игрока. Цветная графика намного увеличила коммерческие перспективы продукта и сделала *Galaxian* чрезвычайно успешной. Это

² Боевая машина пехоты, построенная американскими военными в ответ на создание советских БМП, которые сочетали в себе функции легких танков и бронетранспортеров.

послужило стимулом для остальных игровых разработчиков, которые принялись делать нечто подобное. Дона Бэйли, программист автомобильных датчиков в General Motors, вдохновилась настолько, что после того, как увидела цвета в *Galaxian*, перешла из автомобильной индустрии в Atari. «Я обожала *Galaxian*, я считала ее чрезвычайно красивой. Это повторение паттернов, эти цвета и эти вертикальные и горизонтальные движения. Я загорелась желанием сделать что-нибудь столь же красивое». Более грубый и более жесткий ремейк *Space Invaders*, *Galaxian* оказался и более влиятельным, запустив стремительную эволюцию в жанре *shoot 'em up* (или просто «стрелялка»), где всегда сталкивались машина и человек. Разработчик из Atari Дэйв Зеуэр свои стрелялки делал на основе своих ночных кошмаров. Его игра 1980 года *Missile Command*, в которой при помощи трекбола нужно было защищать города от нескончаемого потока ракет, вышла из кошмаров времен холодной войны, когда все жили в ожидании ядерной войны³. Следующее творение Зеуэра — вышедшая в 1981 году игра *Tempest* — было цветной векторной игрой, основанной на его страшном сне, в котором чудовища появлялись из дыры в земле. В игре нужно было убивать пугающих монстров, которые выползали из трехмерной цилиндрической ямы. Чтобы сохранять лидерство, Namco продолжила развивать агрессивный стиль *Galaxian* в игре *Galaga*, вышедшей в 1981 году, — здесь инопланетяне получили новые возможности вроде притягивающих лучей, которые использовались для того, чтобы захватить корабль игрока.

Но ни одна из игр не была столь агрессивна, как *Defender* — ожесточенная, свирепая стрелялка, созданная Юджином Джарвисом и изданная одним из ведущих производителей автоматов для игры в пинбол компанией Williams, которая вернулась в видеоигровой бизнес. После того как в Atari прекратили уделять внимание пинболу, Джарвис перешел на работу в Williams в качестве разработчика автоматов для игры в пинбол. Williams проявила интерес к видеоиграм сразу после выхода *Pong*, но быстро вернулась к привычному пинболу. К концу семидесятых всем в компании стало ясно, что этот уход был ошибкой. «Мы сидели и наблюдали за революцией, происходившей в видеоиграх. Не нужно было быть слишком умным, чтобы убедить руководство вложить несколько сотен тысяч в видеоигры», — рассказывал Джарвис, который решил заниматься видеоиграми после того, как поиграл в *Space Invaders*. Вскоре Джарвис оказался в интересной ситуации, разрабатывая первую за долгое время видеоигру для Williams. Игровой разработчик четко знал, что именно он хочет сделать. Он хотел сделать то, что сам называл *'sperm games'* — видеоигры, которые изобиловали тестостероном, спо-

³ Реальная угроза ядерной войны между США и СССР вдохновила Зеуэра, но Atari снизила тему атомного Армагеддона. Официально игра была о защите космических баз на планете Зардон.

собствовали выработке адреналина и вызывали ужас и трепет. Он стремился сделать *Defender* воплощением своего видения. «Вдохновение для *Defender* я черпал в физическом кайфе и свободе полета в двухмерной игре и добавил к этому правдоподобный мир с крутыми врагами, — рассказывал Джарвис. — И, что самое важное, я дал игроку настоящую цель — что-нибудь защитить. Идея защиты — как противоположность нападению — куда более эмоциональна. Идея защиты чего-то важного от атаки — куда более реальная, жизненная идея, чем беспорядочная пальба по инопланетянам».

Defender представляла из себя высокоскоростную гонку по уничтожению полчищ инопланетных захватчиков, которые были полны решимости захватить людей, атакуя их в горизонтально движущемся игровом мире. Захваченные люди попадали на небеса, где превращали слабых инопланетян в быстрых, злых, стреляющих лазерами мутантов, которые начинали охотиться за игроком. В интересах игрока было остановить захват землян пришельцами. Джарвис закончил работу за час до дебюта игры в октябре 1980 года на выставке ассоциации операторов развлекательных и музыкальных автоматов, которая проходила в Чикаго и была главной выставкой в календаре американской игровой индустрии. Возвращение Williams в видеоигровой бизнес обещало стать важным событием, и вся индустрия стремилась увидеть то, что придумали в компании. Джарвис и его компания здорово нервничали: «Никто из нас на самом деле не знал, хорошая у нас получилась игра или нет. В то время для нас в этом бизнесе все было в новинку».

Однако чрезмерная жестокость *Defender* пришлось не по нраву многим делегатам профильной выставки. Управление игры — джойстик и пять кнопок, во времена, когда стандартом считались одна или две кнопки, — отпугнуло слишком многих делегатов. Те же, кто осмеливался опробовать пугающее управление, погибали от рук инопланетян уже спустя несколько секунд после нажатия кнопки «Start». «Посетителями выставки были одетые в деловые костюмы мужчины в возрасте и модели-блондинки, — рассказывал Джарвис. — Они ничего не понимали в телевизионных видеоиграх. Они играли секунд десять и тут же погибали». Делегаты сошлись во мнении, что *Defender* — абсолютная неудача. По мнению делегатов, она была слишком сложна и трудна для того, чтобы стать хитом. Поэтому они поместили эту игру в свои списки безнадежных игр, от которых вся индустрия если чего и ждет, то быстрого забвения. Другой игрой в этом списке была игра *Pac-Man* от компании Namco — женский инь мужского ян *Defender*⁴.

4 Изначально *Pac-Man* назывался *Puck-Man* и под таким именем был выпущен в Японии. Американский дистрибьютор игры Bally Midway опасался, что люди могли изуродовать автоматы с игрой, меняя букву P на букву F. Поэтому в компании решили переименовать игру в *Pac-Man* — и это название стало официальным.

С помощью своей игры Тору Иватани, разработчик *Pac-Man*, намеревался бросить вызов сложившемуся статус-кво игровых залов. «Большинство игр в аркадных залах того времени были жестокими и ориентировались на игроков мужского пола, поэтому такие центры превратились в места, которые посещали главным образом мужчины, — рассказывал он. — Мы решили изменить этот демографический перекос, создавая игры, которые могли бы быть интересны женщинам и, естественно, парочкам, что сделало бы игровые центры желанными местами для свиданий». Пораскинув мозгами, Иватани решил, что его игра должна быть о еде. «Когда я стал думать о том, что нравится женщинам, то мне на ум пришел образ того, как они поедают пирожные и десерты, поэтому слово „еда“ я использовал в качестве ключевого слова, — рассказывал он. — Когда я стал размышлять об этом слове более подробно, то мне на ум пришел образ пиццы, в котором не хватает одного куска, и вот в этот момент меня и осенило. Поэтому я придумывал персонажа *Pac-Man* исходя из этой формы».

Персонажей своей игры Иватани создавал в кавайном⁵ стиле, как это он уже делал в своей предыдущей работе — наминавшей *Pong* игре *CutieQ*. Симпатичные китчевые персонажи, выдержанные в кавайном стиле, присутствовали еще в первых комиксах манга и аниме, но огромную популярность приобрели в 1974 году, когда компания модных аксессуаров Sanrio запустила серию Hello Kitty, нацеленную прежде всего, но не исключительно на девочек-подростков.

Кавайные персонажи настолько вошли в культурный резонанс с японцами, что к началу 1980-х интерес к ним, вместо того чтобы падать, продолжал стремительно расти. Кавай настолько интегрировался в японскую культуру, что кавайных персонажей можно было найти повсюду — от правительственных постеров и банковских брошюр до компьютеров и кухонных кастрюль. Для Иватани кавайный внешний вид обладал двумя преимуществами: «Технические спецификации „железа“ того времени были очень ограниченными по сравнению с технологиями сегодняшнего дня, поэтому все, что нам оставалось, — это делать общий вид в очень простом стиле. С таким простым художественным стилем было очень сложно вызвать у игрока сочувствие к персонажу. Но мы очень хотели, чтобы как можно больше людей смогли насладиться игрой, поэтому, создавая кавайных персонажей, мы намеревались заинтересовать и женщин тоже».

В результате идеи Иватани сложились в игру-лабиринт, где игрок, игравший за Пэк-мэна, должен был съесть все точки в лабиринте, уворачиваясь от четырех симпатичных приведений. Единственной защитой Пэк-мэна были четыре светящиеся

5 Буквальный перевод слова «кавай» — «прелестный».

таблетки, расположенные в удаленных краях лабиринта. Проглотив их, Пэк-Мэн на некоторое время получал возможность съесть приведений, превратившись из преследуемого в преследователя. Это была очень простая, но элегантная игра с очаровательной кавайной графикой. Но в то, что игра добьется хоть какой-то популярности, верили немногие. Namco сомневалась в ее потенциале. Американский дистрибьютор Namco Bally Midway полагал, что никто не захочет играть в такую игру. Делегаты на чикагской выставке были с этим согласны. Они считали, что все качества потенциального хита есть у *Rally-X* — другой игры Namco, цветной гоночной игры, в которой игроки должны были управлять машиной в занимавшем несколько игровых экранов лабиринте, собирать по дороге флаги и уходить от преследований других машин.

«В отличие от других захватывающих игр, существовавших в то время, *Pac-Man* был разработан для людей, которые хотели играть непринужденно и расслабляться без чрезмерных „переживаний“, — рассказывал Иватани. — Поэтому, когда мы выпустили эту игру, мы не получили ни одной рецензии в отличие от других игр. Я полагаю, что у *Pac-Man* не было „сенсационного“ имиджа. Да я и сам не мог предположить, что игра будет столь любима таким количеством людей и станет хитом во всем мире».

Однако ветераны индустрии, бывшие на выставке, очень сильно ошиблись. *Defender* добился огромного успеха, поскольку множество игроков пытались стать самыми крутыми в этой игре — в надежде заработать престиж среди друзей за счет того, что одержали верх в самой жестокой игре в зале игровых автоматов. «Дети даже крали коллекционные серебряные четвертаки из коллекций своих родителей, которые были в 10 или в 100 раз дороже обычных четвертаков, ради того, чтобы закинуть монетку в *Defender*, — рассказывал Джарвис. — Средний автомат с *Defender* в США собирал порядка 2500 четвертаков в неделю. Поскольку было выпущено около 60 000 автоматов с *Defender*, выходила сумма в 150 миллионов четвертаков каждую неделю. Это очень много четвертаков».

Но даже успех *Defender* бледнел по сравнению с коммерческим монстром, коим оказался *Pac-Man*. Во время фестиваля Twin Galaxies' Day появление *Pac-Man* привело к тому, что все аркады оказались переполненными: «Когда появился *Pac-Man*, он привлек в залы женскую аудиторию, что сделало сумму доходов настолько большой, что бизнесмены стали открывать новые залы игровых автоматов, таким образом делая игры доступными в большем количестве мест».

Симпатичные кавайные персонажи из игры *Pac-Man* идеально подходили для разнообразного мерчандайза, и вскоре и герой, возникший благодаря пицце, и привидения из мега-хита Иватани начали появляться повсюду. Телеканал ABC запустил мультипликационный сериал *Pac-Man*, первый выпуск которого привлек 20 милли-

онов телезрителей. *Pac-Man* появился на коробках для завтрака, фрисби, наклейках, йо-йо, спальнях мешках и наклейках на бампер с надписью «Я торможу ради Пэк-мэна». *Pac-Man* захватил даже музыкальные хит-парады благодаря Джерри Бакнеру и Гари Гарсии, дуэту из Аркона, штат Огайо, который выступал под именем *Buckner & Garcia*. Музыканты открыли для себя *Pac-Man* в местном баре. «Нас тоже захватило повальное помешательство на видеоиграх, как, впрочем, и всех в то время, и мы играли практически во все выходявшие в то время игры, — вспоминал Бакнер. — Неподалеку от нашей студии находился бар с *Pac-Man*, в который мы резались при каждом удобном случае. В какой-то момент у нас возникла идея сочинить песню». Крупные звукозаписывающие лейблы первоначально отклонили их песню «*Pac-Man Fever*», но после того, как *Buckner & Garcia* выпустили ее самостоятельно и она стала продаваться со скоростью 12 000 экземпляров в неделю, CBS предложила им контракт. CBS перевыпустила «*Pac-Man Fever*» в декабре 1981 года, и в марте следующего года песня заняла девятое место в хит-параде *Billboard Hot 100*, попутно продавшись тиражом более миллиона экземпляров. CBS подтолкнула *Buckner & Garcia* как можно скорее записать целый альбом песен о видеоиграх для того, чтобы капитализировать успех их единственного сингла. «У нас было три недели на весь альбом, и поэтому мы ходили в зал с игровыми автоматами, чтобы смотреть на самые популярные игры, и просили самых успешных игроков объяснить нам, как в них играть, — рассказывал Гарсия. — Потом отправлялись домой и записывали музыку, а на следующий день повторяли свою тактику, но в этот раз мы уже записывали слова». Результатом этой работы стал альбом «*Pac-Man Fever*» — сахаристая поп-музыка, попсовый снимок жизни игровых залов начала 1982 года.

Эти восемь песен со сладкими мелодиями получили названия в честь самых популярных игр того времени — от сеговской игры *Frogger* («*Froggy's Lament*») до *Centipede*, стрелялки, действие которой разворачивалось в лесу и которая была создана бывшей служащей *General Motors* Бэйли и создателем *Asteroids* Логгом («*Ode to Centipede*»). В текстах песен этого дуэта находил отражение мир межгалактических сражений, карманов, заполненных четвертаками, и пальцев игроков, покрытых мозолями от кнопок. Звуковые эффекты, взятые из видеоигр, обогатили треки взрывами белого шума, жутковатыми писками, визгами и монотонной роботизированной речью. Альбом продан тиражом порядка миллиона экземпляров и превратил *Buckner & Garcia* в музыкальных звезд эпохи бума на видеоигры. Они появлялись в телевизионных шоу вроде телевизионного чарта «*American Bandstand*», который вел Дик Кларк, и в специальный день *Pac-Man Fever* на MTV, новом крутом телевизионном канале, который был целиком посвящен видеоклипам и начал свое вещание в августе 1981 года.

Buckner & Garcia были не единственными, кто разделил успех *Pac-Man*. Atari, скорее случайно, чем намеренно, благодаря сделке в один миллион долларов, заключенной в 1978 году с Namco (когда у компании не было еще ни одного хита), оказалась эксклюзивным владельцем прав на создание *Pac-Man* на домашних консолях и компьютерах. Atari не могла поверить в такую удачу. За относительно низкую цену компания получила контроль над самой удачной игрой десятилетия. В апреле 1982 года *Pac-Man* появился на VCS 2600, тем самым подняв продажи консоли на невиданную высоту. По всему миру было продано более 12 миллионов картриджей с *Pac-Man*. «*Pac-Man* был самой успешной нашей игрой, самым главным нашим бестселлером. Это было чудо», — рассказывал Рэй Кассар, президент Atari. По договору Namco полагалось до 25 центов с каждого проданного (по цене 25 долларов) картриджа, и вся прибыль оседала в казне Atari. Картридж *Pac-Man* подтвердил первенство 2600 на рынке домашних игр. Ближайший конкурент 2600 — консоль Mattel Intellivision достигла 20 миллионов проданных единиц. Atari практически перестали волновать конкурирующие консоли. Теперь она была сосредоточена на компаниях, которые начали выпускать игры для 2600, чтобы наживаться на той аудитории, которую собрала вокруг себя Atari.

Проблема контроля Atari за играми, выпускаемыми для ее консоли, началась с докладной записки, которую группа, занимавшаяся в компании маркетингом продуктов, простодушно прислала игровым разработчикам, занимавшимся домашней консолью. В записке были детально приведены цифры продаж игровых картриджей для 2600, и она была написана с целью помочь команде понять, какие типы видеоигр были на тот момент самыми популярными. Но вместо того, чтобы вдохновить разработчиков на создание более успешных продуктов, записка вызвала бунт. Когда она достигла отдела домашней консоли, игровые разработчики уже были мрачными и недовольными. «Недовольство возникло, когда Atari отказалась выплачивать разработчикам бонусы, которых они ожидали, — рассказывал Дэвид Крейн, программист, переделавший под формат 2600 аркадную игру *Canyon Bomber*, в которой нужно было бросаться бомбами. — Наш начальник отдела договорился о небольшом проценте роялти, который причитался нам от продаж игр, и когда он снова поднял этот вопрос, то получил в ответ: „Какие роялти?“ Чтобы остановить растущее недовольство разработчиков, менеджеры согласились дать прибавку ключевым сотрудникам, но черта уже была пройдена». Докладная записка маркетингового отдела вновь подняла проблему роялти. «Записка состояла из одного листка, на котором был приведен список 20 самых лучших игр за предыдущий год с процентами продаж. Смысл записки был прост: „Эти игры продаются лучшего всего, сделайте побольше чего-нибудь

подобного“. Но по этой записке мы поняли, что четыре разработчика из тридцати, работавших в отделе, обеспечивали компании 60 процентов продаж. Поскольку мы теперь знали, что продажи картриджей Atari за прошлый год составили 100 миллионов долларов, мы были шокированы тем, что четыре парня, получающие в год 30 000 долларов, принесли компании 60 миллионов долларов».

Эти четверо парней — Крейн, Ларри Каплан, Алан Миллер и Боб Уайтхэд — решили, что с них довольно, и отправились напрямик к Кассару. Взяв за образец договоры, которые заключают звукозаписывающие компании со своими артистами, Алан Миллер переделал трудовой договор, и они пошли к Кассару. «У нас четверых была эта бумажка с небольшой статистикой продаж, которую мы хотели показать Кассару, — рассказывал Крейн. — Наша точка зрения заключалась в том, чтобы с помощью этой статистики показать, что мы делаем что-то лучше, чем другие. Поскольку игра — продукт творчества, то вполне очевидно, что один игровой разработчик талантливей другого, и поэтому его талант и достижения должны быть оплачены по достоинству. Нам же было сказано: „Вы не более важны для Atari, чем парень на сборочном конвейере, — без него у нас бы вообще не было никаких продаж“».

Разъяренные таким ответом Кассара, эти четверо спустя несколько дней ушли из Atari. С помощью бывшего менеджера из музыкальной индустрии Джима Леви и 750 000 долларов венчурных инвестиций четверка бунтарей сформировала Activision, компанию, которая могла бы создавать и издавать игры для 2600. Это был смелый шаг. До этого момента игры выпускали только производители видеоигровых приставок. Безусловно, Atari даже и не думала о том, что игры для 2600 сможет делать кто-нибудь еще, и поэтому ничего не делала для того, чтобы предотвратить это. Основатели Activision объявили своему бывшему работодателю войну и вознамерились посягнуть на монополию Atari на игры для 2600. Когда Activision публично объявила о своих планах, Atari предъявила им иск, надеясь затаскать по судам молодую компанию и установить железный замок на прибыльную кормушку консоли 2600, на создание которой компания потратила миллионы долларов. Но иск возымел неприятные последствия для компании. Суд поддержал Activision и постановил, что Atari не имеет никакого права останавливать другие фирмы, пожелавшие разрабатывать игры для 2600. В июле 1980 года три первые игры Activision — рыбалка Крейна *Derby* и созданные Уайтхэдом *Dragster* и *Boxing* — оказались на прилавках магазинов, упакованные в яркие привлекательные коробки, на которых броско были напечатаны имена их создателей.

Публичное продвижение создателей каждой игры Activision отражало одну из главных претензий бывших программистов Atari к своему работодателю — несогла-

сие со стремлением Atari начисто убрать их имена из публичной сферы. «Существовал страх того, что другая компания попытается перекупить программистов или что инженеры заболеют звездной болезнью, осознают свою ценность и увеличат свои запросы», — рассказывал Говард Дельман, один из создателей *Lunar Lander*. Такое мнение, вполне возможно, имело смысл с точки зрения руководства Atari, но возмущало их игровых разработчиков, которые уже начали рассматривать себя как художественных первопроходцев новой формы развлечения. Такая политика вынудила ведущих разработчиков игр для VCS 2600 уволиться из компании в конце 1979 года. Уоррен Робинетт пришел в Atari в 1977 году после того, как получил степень магистра в области информатики в университете Беркли, штат Калифорния.

После завершения работы над *Slot Racers*, автомобильным ремейком игры *Combat*, Робинетт находился в поиске идеи для своей следующей игры и познакомился с текстовой игрой *Adventure* Дона Вудса и Уилла Краузера. «В *Adventure* я поиграл в стэнфордской лаборатории искусственного интеллекта в начале 1978 года. Мой сосед Джулиус Смит был аспирантом в Стэнфорде и брал меня с собой, — рассказывал Робинетт. — Игра Краузера и Вудса в 1978 году с легкостью захватила этот мир ботанов. Я тогда только закончил работу над *Slot Racers* и находился в поиске идей для моей следующей игры. Идея исследования лабиринта из комнат, наполненных полезными объектами, которые ты мог находить, препятствиями, которые нужно преодолеть, и чудовищами, с которыми надо сражаться, показалась мне достаточно привлекательной для создания успешной консольной игры».

Ограниченные возможности 2600 и отсутствие клавиатуры исключали прямой ремейк текстовой игры. Пошаговой текстовый оригинал был превращен Робинеттом в экшн, в котором игрок бегал по экрану, сражаясь с чудовищами, а обнаружение новых артефактов позволяло ему получать доступ к новым областям лабиринта, который он исследовал в поисках магического кубка⁶. Официально в игре Робинетта *Adventure* было 29 комнат, но его коллеги не знали о существовании еще одной, 30-й. Создание секретной комнаты было формой протеста Робинетта против попыток Atari скрыть от общественности своих игровых разработчиков. «Atari всеми силами старалась сохранить анонимность игровых разработчиков, что меня здорово раздражало», — рассказывал он.

Доступ к 30-й комнате игроки получали после обнаружения скрытого объекта и использовали его в нужном месте для того, чтобы открыть невидимую дверь. За тайной дверью игрока ожидали мерцающие слова: «Создано Уорреном Робинеттом».

6 Изначально Робинетт сделал игру про поиск чаши Грааля, но маркетинговый отдел Atari заменил его на магический кубок.

«Atari обладала властью для того, чтобы убрать мое имя с коробки, но у меня была власть написать свое имя на экране», — объяснял он. Скрытое сообщение Робинетта стало одним из первых «пасхальных яиц» — скрытого в видеоигре секрета, который игрок может найти, если тщательно будет искать его⁷. С тех пор такие секреты стали привычной частью видеоигр. Робинетт был горд своей игрой. Боссы Atari считали, что он был слишком амбициозен, и во время разработки игры пытались сделать так, чтобы он прекратил работу над ней. Когда работа над игрой была в самом разгаре, непосредственный руководитель Робинетта дал распоряжение превратить ее в игру по фильму «Супермен», снятому в 1978 году студией Warner. Чтобы Робинетт смог закончить свою игру, его коллега Джон Дунн занялся этой разработкой и использовал копию полузаконченной игры, чтобы создать игру *Superman*. Когда *Adventure* наконец-то вышла в 1979 году, она стала очень успешной, продавшись по всему миру в количестве более миллиона экземпляров.

Но к моменту выхода игры Робинетт уже уволился из Atari. «Я считал, что проделал довольно хорошую работу в создании картриджа с *Adventure*, но, когда закончил ее, не получил от начальства никаких позитивных откликов. Мой босс вообще поначалу думал, что эту игру создать невозможно, и сказал мне не браться за эту работу. Когда же я все-таки за нее взялся, он не увидел в ней ничего хорошего. Он сказал мне, что я упрямый как баран, — рассказывал Робинетт. — Когда же я сказал ему, что уйду, то в ответ он засмеялся. Кажется, я забыл сказать ему, что я тайно оставил свое имя в окончательном варианте игры *Adventure*, который передал ему». Робинетт перешел на работу в компанию The Learning Company, занимавшуюся созданием обучающих программ, где в 1982 году он смог создать *Rocky's Boots*, одну из первых успешных образовательных игр, которая преподавала булеву логику, используя для этого формат головоломок.

Решение Activision начать атаку на огромную аудиторию консоли Atari было хорошо просчитано. За несколько месяцев до выхода первой игры от Activision Atari выпустила картридж со *Space Invaders*, что здорово отразилось на росте продаж 2600. Умный маркетинг Activision соединил высококачественные игры — вроде игры в ловлю бомб *Kaboom!* или приключения в джунглях *Pitfall* — с гигантским, многомиллионным

⁷ Пасхальные яйца существовали в играх и до *Adventure*. Игра *Video Whizball*, вышедшая для Fairchild Channel F в 1978 году, также содержала в себе секрет, который заключался в отображении имени ее создателя — Бреда Рейда-Селта. Версия игры *Lunar Lander* 1973 года для компьютера DEC GT40 вдохновила создателей аркадного ремейка Atari включить в игру ресторан «Макдоналдс», который вознижал на лунной поверхности, если игрок прилунился в нужном месте.

рынком игровых картриджей для системы 2600. В 1981 году Activision достигла продаж в 6,3 миллиона долларов, а в 1982 взлетела до 66 миллионов долларов.

Популярность их разработчиков росла одновременно с продажами, и каждую неделю на компанию обрушивался снегопад из тысяч писем поклонников. «Обнародование наших имен принесло с собой все позитивные стороны публичной известности и ни одной негативной, — рассказывал Крэйн. — Меня никогда не преследовали папарацци, но в определенных кругах я был весьма известен. Но самое крутое ощущение возникало в тот момент, когда какой-нибудь игрок начинал рассказывать тебе о том, насколько затронула его твоя работа. Поскольку на коробке стояло мое имя, а на обороте была моя фотография, игроки могли напрямую сообщать мне о том, насколько нравились им мои игры».

Прочие сотрудники Atari приняли во внимание успех Activision. Разработчики игр для игровых автоматов Говард Дельман, Эд Ротберг и Роджер Гектор ушли из компании в 1981 году, чтобы основать свою компанию Videа и продолжать делать игры для Atari и других компаний, занимавшихся созданием игровых автоматов. «В индустрии крутилось огромное количество денег, но та часть, что доставалась инженерам, была совсем крохотной относительно общей прибыли, — объяснял Дельман. — Поэтому у многих в голове сидела мысль о том, что быть подрядчиком у Atari или любой другой игровой компании намного выгодней, чем работать обычным наемным сотрудником».

В том же году другая группа сотрудников из подразделения, занимавшегося домашней консолью, решила последовать примеру Activision. 17 июля 1981 года они, получив 2 миллиона венчурных инвестиций, основали компанию Imagic — с целью издавать игры для 2600. В команду Imagic вошел и Роб Фулоп, автор версии *Space Invaders* для 2600. «Мы были авторами, но таковыми себя не ощущали вовсе. Нам не давали компенсацию, которая основывалась бы на том, насколько хорошо мы делали свою работу. Наши имена вообще нигде не упоминались. Поэтому мы ушли. Я не принимал участия в поиске финансирования для Imagic, это делали другие люди, а меня пригласили уже потом. Чтобы согласиться, мне понадобилось ровно две секунды».

Дебютная игра Imagic — вышедшая в 1982 году игра Фулопа *Demon Attack*, напминавшая *Galaxian*, — в 1982 году стала одним из главных бестселлеров среди игр для 2600. Мэнни Джерард, руководитель из Warner, в чьи обязанности входило присматривать за Atari, чувствовал, что массовое бегство талантов из Atari в тот момент стало неизбежным. «Парни с предпринимательской жилкой стали увольняться, — рассказывал он. — Они видели способы заработать много денег, уходили и открывали собственные компании. Atari же становилась все крупнее, и дух предпринимательства оттуда улетучивался. Вот что происходило. Это естественный ход вещей».

Но Activision не просто побуждала своим примером сотрудников Atari увольняться. Компания также призывала другие компании, никак не связанные с Atari, приниматься за выпуск игр для 2600, создавая новых конкурентов вроде U. S. Games игрового подразделения конгломерата Quaker Oats, Xonox и Fox Video Games.

Вполне вероятно, что Atari пришла от происходящего вокруг в негодование, поскольку считала этот рынок исключительно своим, но существование этих компаний практически не наносило никакого ущерба видеоигровому гиганту. К 1982 году Atari стала крупнейшей компанией в конгломерате Warner Communications. На продвижение своих продуктов в 1982 году компания потратила 75 миллионов долларов — больше, чем Coca-Cola и McDonald's. Продажи компании были в пять раз выше продаж компаний Warner, работавших в сфере фильмов и музыки, и 70 процентов всей прибыли Warner получала именно от Atari. Как следствие, цена акций Warner поднялась с чуть менее 5 долларов за акцию в 1976 году до 63 долларов в 1982 году. «Мы зарабатывали целую прорву денег, — рассказывал Ноа Энглин, управляющий аркадным подразделением Atari. — Мы зарабатывали больше денег, чем киноподразделение Warner. Мы начинали с того, что о нас в их корпоративном журнале упоминали вскользь, а в итоге мы полностью захватили их корпоративный журнал».

Продажи билетов в кино и пластинок падали, поскольку подростки променяли их на острые ощущения игровых залов, и, казалось, видеоигры ничто не может остановить. За 48 месяцев, прошедших с момента выхода *Space Invaders*, видеоигры полностью захватили Северную Америку. Неустанный рост видеоигр стал крупнейшей революцией в развлекательном секторе с момента появления телевизоров. И тут — неожиданно для всех — все в одночасье развалилось.



Последняя линия обороты: Дирк, герой *Dragon's Lair*, в пылу сражения. Из архива Bluth Group, Ltd.

ДЬЯВОЛЬСКИ ХИТРОУМНЫЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

9 ноября 1982 года министр здравоохранения США доктор Эверетт Куп поднялся на сцену Западного психиатрического института и клиники в Питтсбурге. Характерная густая борода доктора Купа делала его похожим на ветхозаветного пророка, склонного к страстным речам, одну из которых он и собирался произнести. Поднявшись на сцену, он принялся протестовать против отказа общества бросить вызов насилию в семье и жестокому обращению с детьми. «Если мы действительно заботимся о человеческой жизни, если мы действительно заботимся о будущем нашего общества, тогда мы должны выступить против ужасных последствий насилия в семье», — объявил он, прежде чем рассказать профессионалам от медицины, какие именно признаки насилия и жестокости он имеет в виду.

После того как доктор Куп произнес свою речь, он стал отвечать на вопросы собравшихся. Один из присутствующих спросил, что он думает о влиянии видеоигр на молодых людей. Игры могут оказывать воздействие как на разум, так и на тело, ответил доктор, поскольку подростки становятся зависимы от них «и душой и телом». «Во всех этих „укокошь врага“ нет ничего конструктивного», — добавил он, прежде чем признал, что никаких научных доказательств в защиту его точки зрения не существует. На следующий день газеты сообщили, что высокий медицинский начальник активно нападает на видеоигры. Его призыв противостоять насилию в семье и жестокому обращению с детьми был проигнорирован. «Министр здравоохранения видит опасность в видеоиграх», — сообщило информационное агентство Associated Press, в то время как газета *The News & Observer* запустила в Северной Каролине мультфильм под названием «Коор-Мап», в которой злоеца бородастая голова доктора Купа преследовала обеспокоенного Пэк-Мэна. Доктор Куп тут же обнародовал заявление, в котором говорилось, что его высказывание не стоит воспринимать как государственную политику: «Мои комментарии представляют лишь мое личное суждение и не были основаны ни на одном из известных мне научных доказательств. Ничто в моих высказываниях не стоит воспринимать как допущение, что видеоигры по существу, по натуре жестоки или же вредны для детей».

Однако в действительности взгляд министра был лишь отражением широко распространенного в обществе беспокойства по поводу видеоигр. Родители, учителя и чиновники были взволнованы тем, что залы игровых автоматов стали центрами детской преступности, местами, в которых дети могли быть вовлечены в преступления или же в наркоманию. В медицинских журналах появлялись статьи о новых заболеваниях, связанных с видеоиграми (вроде «запястья *Space Invaders*»), вдобавок к этому общественные страхи подпитывались слухами о подростках, которые умирали от сердечных приступов после того, как играли много часов подряд.

К 1981 году эти страхи привели к тому, что против игровых залов по всей стране стали приниматься самые разные законы. От Нью-Йорка до Техаса, от Флориды до Милуоки игровые залы начали сталкиваться с новыми ограничениями, а в некоторых местах — и с прямыми запретами. Подобного рода беспокойство не ограничивалось пределами США. В Великобритании член парламента от лейбористской партии Джордж Фуулкс внес предложение в парламента принять закон, который давал бы местным властям право запрещать игровые залы. Видеоигры он обвинял в высасывании «кровавых денег» из «тысяч слабых детей». Его требование вызвало яростные возражения члена парламента от партии консерваторов и поклонника *Space Invaders* Майкла Брауна, который охарактеризовал эту просьбу как «мелочную меру социалиста». Фуулксу не удалось набрать нужное количество голосов. Но некоторые страны действительно начали вводить подобные запреты. В конце 1981 года Индонезия и Филиппины объявили видеоигры вне закона, объяснив это заботой о защите нравов молодежи. Правительство Филиппин назвало видеоигры «дьявольски хитроумными изобретениями» и угрожало тем, кто попытается обойти запрет, двенадцатью годами тюремного заключения.

В ответ на все более жесткие ограничения и запреты залы игровых автоматов начали называть «семейными развлекательными центрами», украшали красивыми вывесками, старались покрасивее оформить плохо освещенные помещения и вводили строгие правила поведения, чтобы родители поверили, что в этом зале их детям ничего не угрожает. Кто-то потребовал, чтобы игроки становились членами клубов. На это Atari ответила своей программой Понимания Общества — сервисом, снабжавшим клиентов информацией, с помощью которой они могли сопротивляться попыткам местных властей закрыть залы игровых автоматов. Лишь несколько отчаянных политиков отваживались выступать против массивной критики залов игровых автоматов. Одним из них был Джерри Паркер, мэр города Оттумва, штат Огайо. После того как он был пролоббирован в мэры аркадным залом «*Twin Galaxies*», Паркер стал откровенным защитником видеоигр. «Он был очень смелым человеком, — рас-

сказывал Уолтер Дэй, владелец «Twin Galaxies». — Сотни, если не тысячи, представителей правительства и других сообществ издавали законы против видеоигр. Джерри Паркер выступал против всеобщей тенденции и оказался превосходным лидером, который ради этого рискнул своей карьерой».

Но те, кто требовал немедленного запрета игровых автоматов, надолго не зациклились на этой идее, потому что спустя 28 дней с момента выступления доктора Купа видеоигровой пузырь лопнул сам. И именно Atari поспособствовала скорому наступлению конца этого видеоигрового триумфа. Вечером 7 декабря 1982 года Atari объявила о предполагаемом росте за четвертый квартал года. До этого момента инвесторы ожидали роста примерно на 50 процентов благодаря новой консоли Atari 5200 и выходу игры *E.T. The Extra-Terrestrial* для консоли 2600. Вместо этого Atari сократила свои прогнозы относительно роста до цифры между 10 и 15 процентами. Инвесторы были потрясены. Цена акций компании-учредителя Atari — Warner Communications рухнула более чем на 30 процентов. Заявление Atari подкосило уверенность инвесторов в видеоиграх. Инвесторы, которые вкладывались в стремительное расширение видеоигр, принялись вытаскивать свои деньги из этого сегмента рынка, и видеоигровая индустрия Северной Америки попросту схлопнулась. В течение следующие двух лет большинство компаний, которые строили на этом бизнес, были уничтожены или остались у разбитого корыта. На Atari возложили большую часть вины за эту катастрофу, но причины были намного сложнее и многограннее, чем недостатки одной компании.

Какие-то семена будущего крушения были посеяны еще в тот момент, когда *Pac-Man* завоевал США. Невероятная популярность этой игры побудила компании по всей стране начать покупать игровые автоматы в кредит — в надежде, что они принесут им целые состояния, — устанавливать их в малопригодных для игр местах вроде гольф-клубов или приемных зубных врачей. Во времена бума на видеоигры, когда повсюду царила гордыня разработчиков игровых автоматов, это воспринималось как разумная стратегия, но вскоре стало ясно, что этим местам попросту не хватает удобных подходов и наплыва посетителей, чтобы автоматы стали прибыльными.

Без постоянного притока денежных средств эти компании вскоре перестали выполнять обязательства по своим долгам, оставляя производителей автоматов с плохими долгами стоимостью в миллионы долларов. «Все держалось на схеме обычных пирамид, когда новый входящий на рынок финансирует дальнейшее развитие в кредит», — рассказывал Эд Логг, дизайнер игровых автоматов Atari, создавший *Asteroids*.

Общее количество игровых залов лишь добавляло проблем: слишком много компаний боролось за конечную аудиторию видеоигр, а посетителей стало слишком мало

для того, чтобы обеспечить выживание всех залов игровых автоматов. Некоторые аркадные залы, отчаянно нуждавшиеся в клиентах, стали предлагать за один доллар не четыре, а восемь игр, еще больше снижая свой доход. «Открылось слишком много аркад, — рассказывал Дэй. — Они отнимали друг у друга клиентов, в то время как все больше и больше людей вкладывались в домашние игровые системы. В конечном счете в Оттумве к 1984 году существовало четыре зала игровых автоматов, и город просто не мог поддержать существование такого большого количества залов. Все мы обанкротились примерно в одно и то же время».

Посетители игровых залов к тому же стали уставать от все возрастающей сложности предлагаемых игр. «Игры становились слишком сложными, — рассказывал Скотт Миллер, соавтор „Shootout: Zap The Video Games“, путеводителя 1982 года по прохождению аркадных игр. — Создатели игр для залов игровых автоматов осознали, что слишком многие игроки могут прекрасно справляться с их играми и часами играть на одном четвертаке, поэтому с такими игроками — включая и меня — они справлялись за счет увеличения сложности». Типичным примером могла служить эволюция «стрелялок». К 1982 году *Space Invaders* выглядела вялой и беззубой на фоне внушавшей страх *Defender* и насыщенной яростью *Tempest*. «Существовала база игроков, которые жили соперничеством друг с другом и чьи игровые навыки становились все лучше и лучше. Поэтому с каждой игрой приходилось повышать уровень сложности, чтобы поразить игрока», — рассказывал Юджин Джарвис, разработчик *Defender*.

Ноа Фэлштейн, один из разработчиков пугающей «стрелялки» *Sinistar*, вышедшей в 1982 году, был с этим согласен: «Поскольку игроки становились все более умелыми, нам приходилось делать наши игровые автоматы все сложнее ради того, чтобы в них кидали побольше монеток. В случае с *Sinistar* команда разработчиков уже имела на руках версию полегче, но руководство настояло на том, чтобы усложнить игру, дабы сделать ее более прибыльной. Я с таким подходом согласен не был, поскольку в вопросах доходности нужно было быть крайне осторожным, и я действительно считаю, что такой подход здорово поспособствовал краху аркадного рынка».

Преданные посетители аркадных залов обожали эту новую, все возрастающую сложность, но широкая аудитория, на которой и был выстроен весь бум аркадных видеоигр, находила их слишком трудными, неприемлемыми по соотношению цены и качества и не слишком веселыми. Окончательным ударом, который вогнал аркады в могилу, стал рост домашних консолей, которые вытягивали игроков из залов игровых автоматов. В 1981 году бизнес видеоигровых автоматов в США достиг пика ежегодных продаж в 4862 миллиона долларов, а в 1984 году продажи сократились фактически наполовину — до 2500 миллионов долларов.

Но и падение рынка домашних консолей шло буквально по пятам за аркадами. Успех Activision — компании, сформированной четырьмя бывшими сотрудниками Atari, — вдохновил десятки других компаний последовать их примеру. Эти компании в больших количествах производили низкокачественные игры в надежде как можно быстрее заработать денег на всеобщем помешательстве на видеоиграх¹.

«Activision была главной причиной катастрофы — пускай и косвенно, — рассказывал один из основателей Activision Дэвид Крэйн. — Мы показали, что не нужно тратить 100 миллионов долларов на то, чтобы сделать игровую консоль и зарабатывать деньги на видеоиграх. За шесть месяцев возникло 30 новых компаний, которые попытались повторить наш успех». Количество игр и сомнительное качество многих из них стали отталкивать клиентов. «Было слишком много продуктов, и какая-то их часть никуда не годилась, — рассказывал Мэнни Джерард, вице-президент Warner Communications, который приглядывал за Atari. — Грядущая катастрофа была встроена в 2600 с самого начала, хотя тогда никто этого и не понимал — мы никак не могли контролировать игры, выходящие для нашей системы. Людей просто выводили из себя новые игры для 2600, одна из которых называлась *Custer's Revenge*».

Custer's Revenge была одной из трех игр на тему секса, выпущенных осенью 1982 года American Multiple Industries, видеоигровым издателем, созданным порнокинокомпанией Caballero Control Corporation. Она одновременно была и ужасной, и абсолютно оскорбительной — цель заключалась в том, чтобы изнасиловать индейскую женщину, привязанную к столбу. Выход игры в Нью-Йорке вывел на улицы сто протестующих людей, вооруженных плакатами, гласившими: «*Custer's Revenge* говорит: насилие — это весело» и «Порнодельцы — подлецы». Atari была в ярости, но сделать с этим ничего не могла. «Мы ничего не могли сделать против этих ребят — и это было ужасней всего. У нас не было никакого контроля, потому что мы никак не могли контролировать выходящие на консоли программы», — рассказывал Джерард. *Custer's Revenge* и десятки других отвратительных игр, среди которых были и откровенно рекламные (вроде игры про зубную пасту *Johnson & Johnson Presents Tooth Protectors* и про корм для домашних животных *Chase the Chuck Wagon*), здорово поспособствовали смерти консоли Atari.

¹ Корусть — единственная причина, по которой игры были такого плохого качества. Представления о том, что именно делает игру исключительной, были крайне смутными, и игровые разработчики обычно работали в одиночку, делая игры так, как умели, не понимая, можно ли сделать продукт как-то иначе. Игровой разработчик из Atari Крис Кроуфорд в книге «The Art Of Computer Game Design», вышедшей в 1982 году, первой книге, посвященной данной тематике, рассказывал о том, как именно в те времена происходила работа над игрой. В одном месте Кроуфорд умоляет игровых разработчиков использовать профессиональных тестеров, а не спрашивать мнение своих друзей по поводу своего нового творения.

С таким большим количеством хлама, забившего все полки магазинов, продажи остановились, а продавцы осознали, что их окружают горы непроданных игр. Магазины сделали то, что обычно делают с непроданными товарами, — они снизили цену на картриджи в надежде избавиться от излишков. Вскоре игры, которые когда-то продавались по 30 долларов, стали продаваться меньше чем за 10 долларов. К тому же ритейлеры прекратили заказывать новые игры, что привело к скоплению картриджей на складах видеоигровых компаний. Эти склады, забитые играми, которые было невозможно продать, стали бомбой замедленного действия для видеоигрового бизнеса. «Мы предрекали катастрофу. Я помню, как говорил, что „ни одна из этих новых компаний не останется в этом бизнесе уже через год“, — рассказывал Крэйн. — Единственное, чего мы не понимали, — это то, что у каждой компании скопилось по миллиону картриджей на складах еще до банкротства. Ликвидаторы устроили грандиозную распродажу этих игр, которые и затопили рынок. Ликвидаторы покупали их у банкротов по 3 доллара, продавали их розничным продавцам по 4 доллара, а уже продавцы кидали их в ящики для распродаж, которые стояли в самом центре магазинов, и продавали по 5 долларов. Когда отец семейства шел в магазин, чтобы купить своему сыну новую игру Activision, которая стоила 40 долларов, то он понимал, что можно поступить умнее и купить на эту же сумму восемь игр. Продажи новых игр упали практически до нуля».

Компаниям вроде Activision и Atari не оставалось ничего другого, кроме как снижать цены на свои картриджи, которые также начали скапливаться у них на складах. Запустился порочный цикл, из которого не могла вырваться ни одна компания. Устаревшая технология 2600 мало чем могла помочь. Система, которая уже существовала на рынке пять лет, выглядела на свой возраст, и люди стали уставать от ее ограничений. К тому же к началу 1982 года не было видно ни малейшей альтернативы. Консоль Intellivision компании Mattel — ближайший конкурент — предлагала минимальный технологический скачок, явно недостаточный для того, чтобы отвлечь геймеров от консоли 2600. Сама же Atari, вместо того чтобы попытаться создать преемника 2600, как это предлагал в 1978 году основатель компании Нолан Бушнелл, просто-напросто задушила все научно-исследовательские работы, которые могли бы повредить их флагманскому продукту.

«Было много проектов, которые были запущены и доведены до точки, в которой могло быть начато их производство, но в этот момент все и останавливалось, — рассказывал Стив Бристоу, вице-президент по разработкам в Atari. — Я слышал, как говорили: „зачем нам рисковать и выводить новую видеоигру, которая, возможно, угробит все наши продажи?“» Лишь в 1982 году стало ясно, что Atari требуется заме-

нить 2600 и сделать это очень быстро. Ответом стала консоль Atari 5200 — несколько переделанный домашний компьютер Atari 400, выпущенный в 1979 году. Этого было слишком мало и это было слишком поздно. Фокус-группа, которая была собрана непосредственно перед запуском Atari 5200, подтвердила самые худшие ожидания: консоль столкнулась на рынке с более новой консолью — Colecovision. «Потребительская реакция после игры на 5200 заключалась в том, что Colecovision проявила себя гораздо лучше, чем ожидалось, — отмечалось в докладе для внутреннего пользования в Atari, анализировавшем результаты фокус-группы. — 5200 не воспринималась лучше, чем Colecovision, несмотря на некоторые изначальные ожидания, что эта система будет значительно лучше».

Colecovision, созданная компанией по производству игрушек Coleco, появилась в 1982 году. Она была куда более продвинутой, чем Atari 5200, и, что гораздо более важно, поставлялась покупателям вместе с экземпляром чрезвычайно популярной игры *Donkey Kong* от компании Nintendo.

Donkey Kong стала первой игрой, созданной Сигэру Миямото, которого считают одним из лучших игровых разработчиков в мире. Дебютная игра японского разработчика создавалась с расчетом вытащить американское подразделение Nintendo из дыры, в которую оно угодило. Nintendo Of America поставила все на *Radar Scope*, похожую на *Space Invaders* «стрелялку». Эта игра была хитом в японских залах игровых автоматов, но американское отделение компании смогло продать лишь тысячу из двух тысяч автоматов, которые были сделаны для американского рынка. Nintendo решила создать новую игру, которую можно было запустить на той же технологии, что использовалась в *Radar Scope*, — в надежде поменять начинку в непроданных машинах.

Первоначально Миямото попросили сделать игру, в которой бы фигурировал моряк Папай, но Nintendo не удалось получить права на этот комикс, и поэтому Миямото создал абсолютно новую игру, вдохновившись фильмом «Кинг-Конг» 1933 года и сказкой «Красавица и чудовище». В игре было задействовано три персонажа: усатый и коренастый плотник Прыгун, которым и надо было управлять, сбежавшая от Прыгуна гигантская горилла Донки Конг и Полина — объект привязанности и Прыгуна, и Донки Конга². Игроки должны были помогать Прыгуну подниматься по строительным лесам и лестницам, чтобы достичь вершины экрана, где Донки Конг держал в заложниках Полину. При этом нужно было уворачиваться от бочек, которыми кидалась рассерженная обезьяна, и разных других опасностей. Выразительные персонажи, придуманные Миямото, и причудливый любовный треугольник — о чем

2 Миямото выбрал название с помощью японо-английского словаря, в котором слово *donkey* трактовалось также как «тупой».

говорилось в коротеньких анимационных заставках, напоминавших немое кино, — выглядели революционно. Действие, основанное на постоянных прыжках, и платформенные уровни были в равной степени важны: появился новый игровой жанр — платформер³. В связи с успехом игры Nintendo изменила имя усатого плотника с Прыгуна на Марио — в честь американского арендодателя Марио Сегали, который согласился дать отсрочку отчаянно боровшемуся за свое выживание американскому отделению компании до выхода игры *Donkey Kong*.

Майкл Кац, вице-президент Coleco по маркетингу, чувствовал, что *Donkey Kong* был жизненно важен для Colecovision: «Я не думаю, что старт Colecovision прошел бы столь успешно, если бы мы не обладали эксклюзивными правами на *Donkey Kong*. Мы сделали все так, что обращение к нам было единственным способом заполучить *Donkey Kong* себе домой». Во многом благодаря *Donkey Kong* было распродано более миллиона Colecovision к Пасхе 1983 года. Выпуск адаптера, с помощью которого можно было запускать на этой консоли игры от 2600, еще сильнее подстегнул продажи Colecovision. Nintendo предлагала Atari права на *Donkey Kong*, но компания не стала заключать сделку, поскольку японская компания хотела слишком много денег. Это решение оставило Atari наедине с новым мощным конкурентом, который умело справлялся с Atari 5200 и одновременно с этим способствовал падению продаж 2600.

Но не все проблемы, оказавшие влияние на видеоигровую индустрию, были созданы внутри самого видеоигрового рынка. США переживали глубокий экономический спад, и к декабрю 1982 года каждый десятый взрослый американец сидел без работы. К тому же стали расти цены на бензин, еще более уменьшая доходы семей. «Нехватка бензина попросту забирала все деньги у детей, — рассказывал Джерард. — Если ты отец среднего американского семейства и по Америке ты привык передвигаться на автомобиле — а тут вдруг начинает безумно дорожать бензин, то это очень неприятно».

Вдобавок ко всему игровая приставка перестала рассматриваться потребителями как самая крутая вещь для домашних развлечений, уступив первенство видеомагнитофону. Видеомагнитофоны заново открыли людям телевизор, впервые дав им право выбора, что и когда смотреть. «Это было очень важно, — рассказывал Роб Фулоп, программист из игрового издательства Imagic. — Теперь вдруг появилась возможность смотреть дома кино, когда тебе этого захочется. Это было удивительно. Дети смотрели и записывали фильмы на кассеты, а компьютерные игры оказались никому не нужны».

3 *Donkey Kong* была не первым платформером, но именно эта игра популяризировала жанр. Первым настоящим платформером, возможно, была аркадная игра *Space Panic*, выпущенная компанией Universal в 1980 году. Хотя в ней и отсутствовали прыжки, ставшие отличительным признаком платформеров. Более ранние игры также оказали существенное влияние на жанр.

На фоне роста проблем игрового бизнеса видеомагнитофоны становились лишь сильнее. В первый квартал 1982 года американцы купили 491 000 видеомагнитофонов. В первом квартале 1983 года было продано уже 958 000 видеомагнитофонов — продажи возросли на 95 процентов.

Финальный удар по видеоигровой индустрии нанесли производители домашних компьютеров, которые втянулись в ценовую войну примерно в то же время, когда консольный рынок покатился под гору. Ценовая война началась в апреле 1980 года, когда Джек Трэмиел, основатель Commodore, посетил Лондон. Вместе с Apple и Tandy компания Commodore запустила бизнес домашних компьютеров, но если в Европе компьютер PET, который выпускала компания, пользовался успехом, то в США он здорово отставал от своих конкурентов. Проблем ему добавил и тот факт, что на рынок домашних компьютеров вышли еще два крупных игрока.

Одним была Atari, другим — Texas Instruments. Джеку Трэмиелу, который любил выражения вроде «бизнес — это война», вхождение Texas Instruments в компьютерный бизнес давало возможность для мести. В середине семидесятых он конкурировал с Texas Instruments на рынке карманных калькуляторов, и случившаяся ценовая война практически уничтожила Commodore. Трэмиел был полон решимости отомстить и добиться того, чтобы Texas Instruments превратилась в руины.

Во время своей командировки в Великобританию Трэмиел увидел то, что стало основой его атаки на корпоративную Немезиду, — Sinclair ZX80. Английский компьютер обладал устаревшей технологией и продавался в качестве набора, который покупатели должны были собирать дома самостоятельно, но чрезвычайно популярным этот компьютер был по одной причине — невероятно низкий ценник 99,95 фунта стерлингов. Пораженный идеей доступного массового компьютера, Трэмиел отбросил планы Commodore относительно новой машины для бизнеса и приказал своим инженерам сделать компьютерный эквивалент Ford Model T, автомобиля 1908 года, который стал воплощением идеи массовой доступности автомобиля.

Commodore находилась в хорошем положении для того, чтобы двигаться в этом направлении. Компании принадлежал производитель микропроцессоров MOS Technologies, и поэтому она могла рассчитывать на цены, о которых Tandy, Apple и Atari могли лишь мечтать. Только Texas Instruments обладала схожим преимуществом, но ее компьютер TI-99/4, продававшийся по цене 1150 долларов, был очень далек от массового рынка. Инженеры Commodore создали VIC-20, компьютер, который был способен отображать цвета и цена которого была всего лишь 299,95 доллара. Запущен в производство компьютер был в 1980 году. VIC-20 воевал сразу на двух фронтах. Во-первых, он был дешевле компьютеров конкурентов на сотни долларов

и вынуждал их снижать свои цены⁴. Во-вторых, он был достаточно дешев для того, чтобы конкурировать по цене с видеоиграми. Этот факт Commodore использовала в своей рекламе, где задавался вопрос: «Зачем покупать просто видеоигру?»

На это Texas Instruments ответила заменой переоцененного TI-99/4 на домашний компьютер TI-99/4a, разработанный в 1981 году для массового рынка и стоивший 525 долларов. Война продолжала набирать обороты. Битва эта, однако, была не просто конкуренцией между двумя соперничающими производителями — это была война между двумя разными и несовместимыми видениями домашних компьютеров. Commodore придерживалась философии открытости, позволяя всем и каждому создавать программы для своего компьютера. Texas Instruments, напротив, делала ставку на тотальный контроль и хотела, чтобы компьютеры развивались по модели игровых приставок, то есть, создать такой рынок, где и сами компьютеры, и программы для них делала бы одна компания, получая всю прибыль. Продвигаясь в этом направлении, техасский гигант публично угрожал предъявить иск всякой компании, которая выпустит программу для TI-99/4a без его разрешения.

Видеоигры сыграли важную роль в войне Commodore с Texas Instruments. Если Texas Instruments делала упор на образовательную сторону своего компьютера, то Commodore для того, чтобы привлечь покупателей, ставила на развлечения. «В 1982 году никто не покупал компьютеры ради программ — все покупали их ради игр или чего-то в этом духе», — рассказывал Боб Яннес, специалист, который помогал в создании Commodore 64, компьютера, с помощью которого Трэмиел покончил с Texas Instruments.

Запущенный в августе 1982 года, Commodore 64 был самой передовой машиной для своего времени и стоил 595 долларов. Вооруженный большим объемом памяти, сильными графическими возможностями и продвинутым звуковым чипом, он, казалось, был создан для игр. Выход этого компьютера вынудил Texas Instruments сделать скидку 100 долларов на TI-99/4a, запустив тем самым целую цепочку снижений цены, поскольку конкурирующие компьютерные фирмы неоднократно пытались потопить друг друга в смертоносной игре в корпоративную русскую рулетку.

К началу 1983 года преимущества открытой системы Commodore начали давать о себе знать. В то время, когда владельцы Commodore наслаждались широким выбором программ и игр, владельцы TI-99/4a были ограничены скудным набором развлечений. Texas Instruments, которая обошла Commodore по продажам на Рождество 1982

⁴ Одна лишь Apple решила не ввязываться в битву за массовый рынок, предпочтя действовать в более дорогом и амбициозном сегменте.

года, начала заметно отставать. К лету Commodore 64 продавался по цене всего 200 долларов, и Texas Instruments была вынуждена продавать свой компьютер по цене 99 долларов. В ноябре 1983-го, получив убытки в 100 миллионов долларов за один только второй квартал этого года и пытаясь удержать TI-99/4a на плаву, Texas Instruments настолько измучилась и ослабела, что вообще закрыла свое подразделение, отвечавшее за домашние компьютеры⁵.

Трэммиел победил, и теперь Commodore принадлежало 38 процентов быстро растущего рынка домашних компьютеров стоимостью ниже 1000 долларов.

Компьютерные войны вбили еще один гвоздь в крышку гроба домашних консолей. «Домашние компьютеры заменили домашние видеоигры, — рассказывал Крис Кроуфорд, бывший в то время членом корпоративной исследовательской группы Atari. — Цена домашнего компьютера всего лишь вдвое превосходила цену на игровые консоли, да и компьютерные программы были дешевле, чем видеоигровые, и было их намного больше. Объедините это с потерей уверенности в Atari VCS, которая возникла в результате крупных неудач вроде той, что случилась с E.T., и вы поймете, почему продажи VCS попросту рухнули».

Но домашние компьютеры, однако, не давали той крупной прибыли, к которой привыкли создатели видеоигр. И хотя компьютерные игры были дешевле в производстве, сам рынок их был гораздо меньше, цена продажи ниже, и игры, которые распространялись на дискетах, было куда как легче скопировать, чем те, что были на картриджах. Переход на домашние компьютеры можно было считать поиском укрытия от царившего вокруг хаоса, но это происходило за счет сильно снижающихся прибылей, что, в свою очередь привело к росту безработицы среди разработчиков. Sierra Online была одной из компаний, оказавшихся в подобной ситуации. В момент бума видеоигр компания тоже обратила внимание на рынок консольных игр, но потеряла внушительные средства, когда рынок достиг своего дна. В итоге компании пришлось снова уйти в область компьютерных игр. «Фактически мы были абсолютно несостоятельны, — рассказывал Кен Уильямс, соучредитель Sierra Online. — К счастью, мы не брали кредитов, и нас ничто не тянуло на дно, у нас попросту не было денег. Здорово затянув пояса и почти всех уволив, мы начали свой бизнес заново». Эл Лоу был одним из разработчиков, уволенных из Sierra весной 1984 года. «В одну из пятниц той весны

⁵ Уход Texas Instruments из компьютерного бизнеса также положил конец и попыткам производителя настольных игр Milton Bradley закрепиться в видеоигровом бизнесе. Компания уже пыталась войти на рынок в 1979 году и с помощью Micro Vision, первой портативной игровой консоли, и с помощью Vectrex. До решения Texas Instruments уйти с рынка домашних компьютеров техасская фирма и Milton Bradley готовились к запуску MBX, видеоигровой консоли с возможностью распознавания речи и голосовым синтезом. Это устройство должно было служить дополнением к TI-99/4a. Отказ Texas Instruments от дальнейшей поддержки TI-99/4a убил и MBX.

из 120 сотрудников к вечеру они оставили 40. Это была черная пятница», — рассказывал Лоу.

Катастрофа также положила конец играм с векторной графикой. К тому моменту, как пузырь лопнул, операторы игровых залов уже были по горло сыты ненадежностью этих машин. «Векторный монитор поглощал гораздо больше энергии, чем растровый монитор того же размера. Столь высокое потребление энергии означало большое выделение тепла и необходимость в более дорогостоящих комплектующих. Это очень плохо для надежности», — рассказывал инженер Atari Майкл Альбах. Сложность ремонта векторных игр лишь усиливала разочарованность операторов игровых залов в этом продукте, как рассказывал Логг: «Векторные мониторы сложно поменять. Если обычный цветной монитор сломается — ну и ладно, никаких проблем, любой телевизор является монитором. Просто установите нужные средства контроля, чтобы заставить его работать, и все. Но с векторным монитором история совсем другая».

С падением доходности видеоигр игровые залы перестали заказывать векторные игры, которые к тому моменту уже уступали место быстро развивающимся играм на стандартных растровых мониторах. «Растровая графика становилась намного лучше: больше цветов, более высокое разрешение графики, — рассказывал Тим Скелли, разработчик векторных автоматов для компании Cinematronics. — Векторной графике было некуда развиваться, кроме цвета, и этого было явно недостаточно. Экран был по-прежнему черным или же, в лучшем случае, имел статичный задний фон, как в *Warrior*».

К 1982 году такие игры, как «стрелялка» *Zaxxon* компании Sega и *Q*bert* компании Gottlieb, продемонстрировали преимущества стандартных телевизоров. В обеих играх использовалась аксонометрическая проекция — техника рисунка, которая позволяет разработчикам создавать трехмерные миры с использованием двумерных изображений⁶. До этого подобная техника использовалась преимущественно для технических нужд, когда возникала потребность показать глубину, равно как ширину и высоту. Наиболее известный пример этой технике можно найти в обмане перспективы в работах голландского художника Маурица Корнелиса Эшера, чьи картины вдохновили Джеффа Ли, художника, работавшего над игрой *Q*bert*, на использование такого подхода: «Поскольку я был поклонником замечательного голландского художника Эшера, мастера оптических иллюзий, я построил на бумаге ряд, основанный на триаде кубов.

6 Игры, использующие аксонометрическую проекцию, порой упоминаются как обладающие изометрической перспективой. Изометрическая проекция — всего лишь один из типов аксонометрической проекции, и многие игры, которые, как считается, используют изометрическую перспективу, на самом деле просто используют различные типы аксонометрической графики.

Поразившись полученному результату, я решил сделать из этого игру. Псевдотрехмерный вид был весьма притягателен». В игре нужно было помогать лохматому оранжевому существу с двумя длинными тонкими ножками и похожим на слоновий хобот носом передвигаться по нарисованной Джеффом Ли пирамиде и при этом уворачиваться от других, столь же странных, но опасных существ. Симпатичный визуальный облик *Q*berts* сделал игру достаточно популярной для того, чтобы возник целый поток сопутствующих товаров с изображением главного персонажа игры.

Другим важным новаторским прорывом в использовании стандартных мониторов стала игра *Xevious* компании Namco. Эта «стрелялка» была плодом любви ее создателя, японца Масанобу Эндо — он даже написал целый роман, чтобы в деталях изложить предысторию своей игры, в которой нужно было вести воздушные бои на чужих планетах. *Xevious* была настоящим визуальным праздником. Действие игры проходило над зелеными инопланетными лугами, изрезанными дорогами, и пыльными пустынями, покрытыми громадными геоглифами, похожими на узоры на перуанском плато Наска. Металлический инопланетный корабль и оборонительные базы, с которыми боролся игрок, впечатляли в одинаковой мере, особенно выразительными были крутящиеся и мерцающие летающие тарелки, которые означали первую встречу игрока с вземными силами.

Но игра отличалась не только впечатляющими визуальными качествами. *Xevious* установила шаблоны для игр этого жанра. Корабль игрока постоянно находился в движении, поскольку экран двигался в заранее заданном темпе. Так как направление движения было выбрано за игрока, игрок мог сосредоточиться на маневрировании по экрану, избегая вражеского огня и сбивая врагов, чьи атаки подчинялись предсказуемым схемам. Экран переставал двигаться только тогда, когда игрок сталкивался лицом к лицу с боссом — сверхмощным противником, победить которого можно было, лишь задействовав всю свою огневую мощь и проворство. Вместе с игрой *Scramble* компании Konami игра Эндо стала доминантой в сегменте «стрелялок», особенно тех, которые создавались в Японии большую часть десятилетия⁷. Неподвижный экран *Space Invaders* и всех его клонов, а также выбираемое самим игроком направление движения и открытость в *Defender* были отличительной чертой «стрелялок» более ранней эпохи.

Потрясающие визуальные качества таких игр, как *Xevious*, предопределили быстрый конец эпохи векторных игр. Грандиозная игра *Major Havoc* компании Atari стала

⁷ *Scramble* также обладала заданными направлением и скоростью движения космического корабля игрока, но игровой мир в ней двигался горизонтально, а не вертикально, как в *Xevious*.

последним вздохом подобного графического подхода. Разработанная Оуэном Рубином с помощью Марка Черни *Major Havoc* охватывала сразу несколько игровых жанров. Начиналась игра с трехмерного космического сражения против «робота-рыбы», затем становилась похожей на *Lunar Lander*, после чего превращалась в гибрид головоломки и платформера, где игрок должен был управлять майором Хаосом, проведя его через изобилующие ловушками лабиринты с низкой силой притяжения. Целью игры было запрограммировать ядерный реактор на взрыв и постараться убежать с планеты до того, как взорвется реактор. В игре даже была скрытая версия *Breakout*. «Игра была очень амбициозной, — рассказывал Рубин. — Создание одной игры занимало в среднем от шести до восьми месяцев, а работа над этой шла 18 месяцев. Игра постоянно эволюционировала, несколько раз уходила на тестирование и все тесты проходила очень хорошо, но все равно оставалась незаконченной. Почему Atari позволила мне над ней работать? Понятия не имею. Оглядываясь назад, я испытываю радость от того, что они так поступили. Жалко только, что мы не сделали версию игры не в векторной графике, поскольку, задействовав растр, мы бы продали побольше автоматов. К тому времени у векторных игр была уже плохая репутация, поскольку векторные автоматы все время ломались».

К ноябрю 1983 года, когда *Major Havoc* наконец-то добралась до залов игровых автоматов, аркадная и консольная индустрии уже лежали в руинах. Лишь некоторые предвидели наступление катастрофы. Билл Грубб, президент Imagic, начал 1983 год с шапкозакидательских заявлений в прессе, поделившись своими планами потратить 10 миллионов долларов на рекламу игр своей компании в наступившем году. К концу года Imagic находилась при смерти. «Мы думали, что бум будет продолжаться вечно, — рассказывал Фулоп. — Как и в случаях со всякой остромодной вещью, люди всегда считают, что так будет всегда. В особенности когда ты еще молод и не можешь себе представить, что все может измениться. Это был абсолютный шок. Я до сих пор от него не оправился».

Imagic попыталась выжить, создавая игры для домашних компьютеров, но потери ее были слишком велики, и компания в конечном счете закрылась. В апреле 1983 года Quaker Oats убила свое подразделение U.S. Games. Gottlieb наблюдал за тем, как продолжение *Q*bert* — *Q*bert Qubes* не вызывает на рынке никакого интереса. *Donkey Kong 3* от компании Nintendo был встречен публикой абсолютно равнодушно. Неспособная расплатиться по своим долгам, компания Cinematronics обратилась к главе 11 Закона о банкротстве США, которая позволяет провести реорганизацию находящейся под угрозой банкротства компании, чтобы попытаться предотвратить дальнейшее падение.

Вскоре некоторые ведущие разработчики начали искать работу в других местах. Юджин Джарвис, разработчик невероятно успешной игры *Defender*, создал один из крупнейших аркадных хитов 1983 года — игру *Robotron: 2084*, клаустрофобную «стрелялку», в которой игроки сражались против орды роботов. «Если *Defender* была про свободу и скорость, то *Robotron*, наоборот, — про замкнутость и более медленное, более аккуратное передвижение, — рассказывал Джарвис. — Это удивительно, насколько часто в *Robotron* ты думаешь, что тебе конец, и затем осознаешь, что смог выбраться из всех передрыг в единственном возможном месте. Адреналин бьет через край». Вдохновителем этой игры послужил роман-антиутопия «1984» Джорджа Оруэлла, только в игре последняя человеческая семья сражается с роботами-убийцами. «Это была вариация на тему Оруэлла. В 1982 году было абсолютно ясно, что ничего подобного в 1984 году не произойдет, поэтому был выбран 2084 год, а вместо людей, дергающих за ниточки, в игру были введены роботы, — рассказывал Джарвис. — Тема основывалась на экстраполяции закона Мура, который гласит, что мощность компьютеров удваивается каждые 18 месяцев. Рано или поздно они будут умнее нас, потому что вместо того, чтобы удваивать наш интеллект, мы пытаемся сократить его вдвое с помощью метамфетамина и медицинской марихуаны».

Но после того, как его следующая игра, безвкусная *Blaster*, не вызвала никакого интереса, Джарвис решил, что пришло его время покинуть тонущее судно. «*Blaster* была первой попыткой в области трехмерных космических сражений, — рассказывал он. — Она была довольно забавной, но вышла уже после того, как индустрия пересекла горизонт событий и устремилась в черную дыру середины восьмидесятых. Тогда и правда казалось, что индустрия себя исчерпала. Были изобретены все возможные игры, и творческий потенциал был исчерпан точно так же, как до этого случилось с хула-хупом, *Pet Rock* и диско. В этой области все было кончено. Я подумал, что смогу заново начать свою жизнь, получить MBA и найти постоянную работу».

Для всех оставшихся в индустрии людей, которые еще надеялись, что ситуация войдет в норму, эта надежда быстро таяла. «Люди не осознавали скорости и масштабов катастрофы. Как только компания становится крупной, возникает ощущение: „ошибаться мы не можем“. Я сам, конечно, был удивлен скоростью развития событий, — рассказывал Кроуфорд из компании Atari. — Мы снижали производство и думали: „В этот раз мы справимся с проблемой“, а все становилось все хуже и хуже».

Единственный проблеск во тьме случился летом 1983 года, и эта искра предстала в форме рыцаря в блестящих доспехах. Его звали Дирк Отважный, и он был звездой *Dragon's Lair*, аркадной игры, которую выпустила компания Cinematronics и в которой использовался новый формат хранения данных — лазерный диск. Как и CD и DVD,

лазерные диски были разновидностью оптических дисков, их диаметр составлял 30 сантиметров, и созданы они были для просмотра фильмов.

Dragon's Lair больше всего напоминала интерактивный мультфильм, в работе над которым принимал участие Дон Блут, бывший аниматор из Disney, который сформировал собственную студию Sulliva Bluth Studios и незадолго до этого уже выпустил мультфильм «Секрет крыс». *Dragon's Lair* была идеей Рика Дайера, владельца Rick Dyer Industries, который искал способы использовать в играх возможность лазерного диска хранить записанное видео. «Дайер чувствовал, что использование проигрывателя лазерных дисков сможет помочь в создании „интерактивной киноигры“ и наша анимация могла бы идеально подойти под этот формат, — рассказывал Блут. — В октябре 1982 года Рик взял с собой совладельца Cinematronics Джима Пирса, и они приехали к нам в офис в Студио-сити, Калифорния, чтобы обсудить возможности проекта. Когда они уехали, мы уставились друг на друга и задались вопросом, о чем они вообще говорили. Мы занимались кино и мало что знали о видеоиграх, не говоря уже о создании видеоигр. Но как только Рик объяснил, чего именно они хотят достичь, мы почувствовали, что, кажется, понимаем, о чем речь».

Нужно было создать мультфильм и разбить его на куски. Игроки могли выбирать, как реагировать на события, в определенный момент игры запуская следующий кусок мультфильма. Но, поскольку сюжет был предопределен, сама игра была построена так, чтобы игрок предпринимал нужные действия для того, чтобы увидеть следующую секцию игры. «На самом деле игры на лазерных дисках не дают никакой интерактивности, — рассказывал Блут. — Это была в большей степени игра на запоминание — надо было точно знать, когда и в какую сторону двинуть джойстик или же нажать на кнопку».

Несмотря на одну лишь видимость интерактивности, мультяшный вид *Dragon's Lair* сделал игру чрезвычайно успешной⁸. Cinematronics продала 10 000 автоматов с *Dragon's Lair* менее чем за три месяца. На какое-то мгновение возникло ощущение, что лазерные диски могут спасти видеоигровой бизнес. За этой игрой последовали и другие игры на лазерных дисках, такие как *Goal to Go* компании Stern Electronics — игра в американский футбол, в которой использовались съемки настоящих матчей, — и *Astron Belt* компании Sega, в которой использовались спецэффекты из фильма «Звездный путь II: Гнев Хана». Дайер начал работу над гибридом консоли, компьютера и прои-

8 *Dragon's Lair* не была первой игрой на лазерных дисках. Калифорнийский производитель игровых автоматов Electro-Sport был первым в применении лазерного диска, сделав в 1982 году игру *Quarter Horse*, в которой игроки должны были угадывать, какая лошадь придет первой в забегах.

грывателя лазерных дисков. Этот гибрид был нужен для того, чтобы перенести игры на лазерных дисках в домашние условия. «Лазерные игры были очень популярны, — рассказывал Боб Лоутон, владелец аркадного зала Funspot в Уэйрз-Бич, Нью-Гэмпшир. — Один такой автомат мы поставили у входа и даже установили сверху телевизор, чтобы другие люди могли смотреть за игрой. Вокруг всегда собирались большие толпы народа, когда за автомат вставал умелый игрок. Ему даже аплодировали, когда у него все получалось как надо».

Но популярность лазерных дисков улетучилась так же быстро, как и возникла. «Спустя какое-то время стали давать о себе знать проблемы с потребительскими проигрывателями лазерных дисков, и постоянные поломки этих проигрывателей положили конец лазерным играм, — рассказывал Лоутон. — Проигрыватели в автоматах, не были предназначены для коммерческого использования или непрерывного воспроизведения игровых сцен. Поскольку плеер постоянно находился в рабочем состоянии, это приводило к быстрому износу дискового проигрывателя».

Нехватка интерактивности также способствовала тому, что игроки быстро потеряли интерес к таким играм. Это была последняя соломинка для компании Cinematronics, которая обанкротилась вскоре после того, как утихли страсти по поводу лазерных видеоигр. Компания Rick Dyer Industries закрылась вскоре после выпуска Halcyon (устройство продавалось по цене 2500 долларов) в январе 1985 года.

Катастрофическое падение продаж стерло консольный рынок с лица земли: при максимуме продаж в 3200 миллионов долларов в 1983 году видеоконсольная индустрия опустилась до отметки 100 миллионов долларов к 1986 году. Как только упали продажи и ушли деньги инвесторов, исчезли многие компании, которые возникли в видеоигровом бизнесе в семидесятых и начале восьмидесятых. Magnavox, компания, выпустившая первую игровую консоль, отменила выход системы Odyssey 3 и ушла из бизнеса. Mattel, где зародились портативные игровые устройства, потеряла на системе Intellivision десятки миллионов долларов и в 1983 году полностью разочаровалась в этом рынке. Adventure International, компания, создававшая текстовые приключения для домашних компьютеров, исчезла после того, как поставила все на сотрудничество с Texas Instruments, которая попыталась завоевать рынок персональных компьютеров. «Для меня крах наступил, когда потребители перестали поддерживать TI-99/4a, — рассказывал основатель компании Скотт Адамс. — Для нас это был самый настоящий провал. У нас не было настолько много средств, чтобы суметь переждать этот период».

Coleco отказалась от Colecovision после того, как обожглась на рынке домашних компьютеров, и решила в дальнейшем сосредоточиться на куклах Cabbage Patch Kids,

«капустных детках». Доходы аркадного гиганта Bally Midway упали на 60 процентов, и ответом на это стало закрытие Dave Nutting Associates, компании, которая первой начала использовать микропроцессоры в видеоиграх.

Atari превратилась из крупнейшей истории успеха в одну из самых больших неудач в корпоративной истории — компания теряла громадное количество денег с такой скоростью, что возникла угроза, что она утянет за собой на дно весь конгломерат Warner Communications. Warner отчаянно пыталась спасти свою большую дойную корову. Были отменены планы по переезду Atari в специально выстроенный для компании кампус в Кремниевой долине. Все производство было перенесено в Гонконг, и тысячи сотрудников компании в США были уволены. Был уволен президент Atari Рэй Кассар, урезаны маркетинговые бюджеты и отменены все исследовательские проекты. Когда все принятые меры не дали никакого результата, Warner разделила компанию на две части. Рентабельное аркадное подразделение превратилось в Arcade Games. Подразделение, отвечавшее за компьютеры и консоли, было названо Atari Corporation и продано Трэммиелу в июле 1984 года за 240 миллионов долларов. Трэммиел на тот момент уже ушел из Commodore из-за столкновений с главным акционером компании Ирвингом Гулдом. «Компанию купил Трэммиел, и игровой бизнес был задвинут на задворки. Это стало одной из крупнейших ошибок в истории, поскольку бизнес еще существовал, и уход компании из этого бизнеса открыл широкую дорогу для Nintendo», — рассказывал Джерард. Компания, которая сформировала этот рынок и доминировала в видеоигровой индустрии, так и не оправилась до конца от случившегося.

Если бы пришлось выбирать одну-единственную игру, в которой сошлись все безумства времен безудержного роста и вся боль от падения, то выбор бы определенно пал на игру *E.T. The Extra-Terrestrial* — потенциальный блокбастер для VCS 2600, выход которой планировался под Рождество 1982 года. Блокбастер «Инопланетянин» Стивена Спилберга — вышедшая летом 1982 года сказка о дружелюбном инопланетянине, оказавшемся на Земле, — стал одним из самых прибыльных фильмов в истории. Ради того, чтобы снискать расположение самого популярного режиссера в Голливуде, глава Warner Стив Росс согласился заплатить Спилбергу 25 миллионов долларов за право сделать игру, основанную на фильме. О том, что он сделал, Росс спустя некоторое время сообщил Atari. Кассар был потрясен: «Росс вынудил меня сделать *E.T.* Он позвонил мне и сказал: „Я гарантировал Спилбергу 25 миллионов долларов за работу над этим проектом“. На что я сказал: „Стив, мы никогда никому не гарантировали никаких денег. Почему ты захотел гарантировать ему 25 миллионов долларов?“»

Кассар утверждал, что отсутствие в фильме какого-либо действия лишь усложнит создание видеоигры, но у Росса на этот счет было собственное мнение. Atari было

предписано сделать игру до Рождества. «У нас вообще не было времени для выполнения этого приказа, — рассказывал Кассар. — Распоряжение пришло в августе, а игру Росс хотел получить на Рождество. Обычно на работу над игрой нам давалось шесть месяцев».

Кассар убедил программиста Говарда Скотта, создававшего игры для VCS, сделать игру за шесть месяцев, взамен пообещав внушительную премию. Скотт уложился в отведенный срок, но результат его работы был ужасен. «Вполне возможно, что более умелые разработчики, работая по сто часов в день, девять дней в неделю, смогли бы сделать лучшую игру и успеть вовремя, — рассказывал Джерард. — Но если без шуток, то нельзя выпустить на рынок продукт, если он некачественный».

Согласно соглашению со Спилбергом, на Рождество Atari наводнила все магазины пятью миллионами картриджей *E.T.* «Большая часть из них вернулась к нам обратно», — рассказывал Кассар. Это была финансовая катастрофа, и на Кассара посыпались все шишки. «Меня уволили, — рассказывал он. — Они пытались обвинить меня в неудаче с *E.T.* Кто-то же должен быть стрелочником, и им не мог быть Стив, поскольку он был главой Warner. В итоге стрелочником оказался я».

В сентябре 1983 года все возвращенные картриджи с *E.T.* вместе с горами непроданных и бракованных игровых картриджей, консолей, компьютеров и аксессуаров, хранившихся на заводе Atari в Эль-Пасо, штат Техас, были загружены в более двадцати грузовых автомобилей⁹. Оттуда грузовики отправились в Аламогордо, Нью-Мексико, где обломки былой славы Atari были свалены в одну большую яму. «А что еще с ними можно было сделать? От них нужно было как-то избавиться. Настал момент, когда их нельзя стало продать даже на рынке подержанных игр. Их было слишком много», — рассказывал Джерард. 29 сентября 1983 года эта куча видеоигрового хлама была залита бетоном, который надежно запечатал в себе остатки золотого века Atari. Видеоигры были мертвы и в буквальном смысле слова — зарыты в землю.

9 После краха индустрии завод в Эль-Пасо был превращен в «перерабатывающий» центр.



Sinclair ZX81: Дешевый компьютер, который ускорил развитие британской игровой индустрии.
Источник: Morguefile

ДЯДЮШКА КЛАЙВ

В июле 1978 года Брюс Эверисс взял в Ливерпуле в аренду дом 25 по Брансвик-стрит. Прежде чем решиться выйти на розничный рынок и открыть Microdigital, один из первых компьютерных магазинов в Европе, опытный бухгалтер Эверисс несколько лет возглавлял компанию, которая вела бухгалтерскую отчетность с помощью компьютеров. «Я начал читать британские отраслевые журналы о компьютерных системах — *Computing* и *Computer Weekly*, — рассказывал он. — Там я прочел самые первые статьи о первых компьютерных магазинах и о микрокомпьютерах, которые только-только появились в Америке». Воодушевленный потенциалом компьютеров, доступных для всех, Эверисс решил, что должен открыть собственный компьютерный магазин. «Я считал это очевидной вещью. Я не знал, насколько большой популярностью будут пользоваться компьютеры, да и никто тогда этого не знал. Я задействовал все возможности для того, чтобы собрать необходимую сумму для открытия компьютерного магазина в Ливерпуле», — рассказывал он.

На тот период вся Европа здорово отставала от США в области домашних компьютеров и видеоигр. США и Япония являлись лидерами в формировании новой развлекательной индустрии, находясь на гребне цифровой революции, а европейцы в массе своей являлись потребителями, а не производителями видеоигр.

«К концу семидесятых европейский рынок стал довольно крупным, — рассказывал Ноа Энглин, руководитель Atari, который открыл фабрику компании в Ирландии в 1978 году. — Мы отправляли в Европу много игр, но это было довольно накладно, поэтому нам нужно было построить в Европе завод для производства наших продуктов для европейского рынка, и так у нас появился Типперэри». Ирландские власти сделали все возможное, чтобы привлечь Atari в этот сельский городок. Правительство нашло подходящее здание и предложило Atari Ireland не облагаемый налогом статус на несколько лет. Решение Atari сделать Типперэри своим домом было с радостью воспринято страной, которая была обременена бедностью и безработицей. «В те дни у Ирландии была масса проблем — безработица составляла 40 процентов, —

рассказывал Энглин. — На работу мы нанимали местных жителей. Это были самые преданные, самые трудолюбивые парни, которых я только встречал в своей жизни. Я полагаю, что, когда в стране есть еще 14 других парней, ждущих вакансии, это становится весьма хорошим стимулом для сотрудников». Однако Atari Ireland была не больше чем производственная база. Создание игр оставалось прерогативой разработчиков с Западного побережья США. Практически все отечественные производители игр для игровых автоматов в Европе делали реплики игр из Америки и Японии. «Почти все видеоигры в Европе производились по лицензии», — рассказывал Натале Заккария, соучредитель Zaccaria, итальянской компании по производству пинболов, которая стала делать видеоигры после того, как *Pong* вихрем пронеслась по миру.

Европа стала более активной, когда появились домашние консоли. После того как Magnavox Odyssey появилась в Европе в 1973 году, несколько компаний стали выпускать домашние игровые машины типа *Pong*, в которых использовалась аналоговая технология, похожая на ту, что использовалась в американских консолях. Первые из таких консолей появились в начале 1974 года, почти за два года до того, как Atari выпустила собственную версию *Pong* для дома. Первой стала английская консоль Videomaster Home TV. Game, а за ней быстро последовали и другие, среди которых была консоль Ping-O-Tropic от итальянского производителя кухонной техники Zanussi и консоль VideoSport MK2 с деревянной отделкой корпуса, которую выпустил английский продавец музыкальной техники и телевизоров Henry's. Вовлеченность Европы в домашний игровой бизнес продолжала возрастать на протяжении всех семидесятых, вплоть до 1978 года, когда в Германии вышла консоль Interton VC-4000, которая продавалась на территории Европы под самыми разными названиями и была европейской альтернативой Atari VCS 2600¹.

Что касается домашних компьютеров, то здесь Европа по-прежнему здорово отставала. В Европе не существовало никакой альтернативы Apple II, Commodore PET или TRS-80. Вместо них на рынке были представлены MK14 и Nascom 1 — примитивные английские компьютеры, которые состояли из голых монтажных плат с клавиатурами типа тех, что использовались в калькуляторах. В магазине Эверисса продавались роскошные и дорогие новые американские машины, а также примитивные английские компьютеры, которые продавались как комплекты для самостоятельной сборки, и дефицитные книги, которые объясняли таинственное внутреннее

¹ Европейские производители консолей, однако, быстро уступили позиции американским консолям после появления Philips Videopac G7000 в следующем году. Под названием G7000 скрывалась Magnavox Odyssey², которая оказалась в Европе столь же популярной, как и Atari VCS 2600.

устройство компьютеров. Microdigital превратился в Мекку для всех, кто стремился обладать компьютером. «Люди приезжали к нам со всей страны, — вспоминал Эверисс. — Тут можно было встретить людей, которые проехали через всю страну, чтобы увидеть все собственными глазами. Люди прилетали сюда даже со всех концов Европы. Люди могли просто приходить сюда ради того, чтобы пообщаться друг с другом».

К 1979 году Microdigital издавал свой собственный информационный бюллетень *Liverpool Software Gazette*, чтобы поддерживать интерес среди гиков и технофилов, которые и составляли клиентскую базу магазина и которые живо интересовались последними достижениями в этой сфере. В одном из номеров Эверисс в колонке редактора восхвалял демократизацию компьютеров, о которой возвестило появление первых домашних компьютеров. Но куда именно все движется, практически никто тогда не понимал. «Мы ничего не знали о существовании игровой индустрии. Игры просто рекламировались как одна из возможностей микрокомпьютеров, еще одна штучка, — рассказывал Эверисс. — Дисплеи, вычислительные мощности и память были очень и очень слабыми. И возможности для реализации своих идей были очень ограниченными». Первое подозрение, что игры могут быть большим, чем просто одна из возможностей, у Эверисса возникло во время его путешествия в Калифорнию, где он изучал последние достижения американской компьютерной розничной торговли: «Где-то в 1979 году я отправился в компьютерный магазин под названием Computer Components в округе Ориндж, и на стене магазина висели полиэтиленовые пакетики, в которых лежали кассеты с играми для Apple II, размноженные у кого-то дома. Это были первые коммерческие игры, с которыми я столкнулся».

Но первыми людьми в Британии, которые увидели в видеоиграх серьезные перспективы, вполне могли быть и клиенты и сотрудники Эверисса. Тони Милнер и Тони Бэдин, имевшие высшее образование в области химии, были постоянными посетителями магазина Эверисса и в 1980 году сформировали одну из первых английских видеоигровых компаний — Bug-Byte. Себе в помощь они наняли двух сотрудников Microdigital — Марка Батлера и Юджина Эванса, которые занялись созданием и продажей игр, которые производила компания.

На это Бэдина и Милнера вдохновил домашний компьютер Sinclair ZX80, последнее творение британского изобретателя Клайва Синклера. С любовью прозванный своими поклонниками Дядюшкой Клайвом, Синклер со своими тонкими очками, лысиной и рыжей бородой был живым воплощением британского изобретателя. Свою репутацию он зарабатывал на протяжении всех шестидесятых и семидесятых, создавая сверхдешевые версии ультрасовременной потребительской электроники —

от магнитофонов и портативных телевизоров до наручных цифровых часов и карманных калькуляторов. Низкая цена порой негативно сказывалась на надежности продукта — как, например, в случае с цифровыми часами Black Watch, которые регулярно выходили из строя и практически обанкротили компанию Синклера из-за объема возвратов, но такие вещи, как карманные калькуляторы его производства, дали дорогостоящей электронике выход на массовый рынок.

«Клайв Синклер действительно немного походил на сумасшедшего ученого, — рассказывал Альфред Милгром, один из основателей лондонского книжного издательства Melbourne House. — Мне всегда казалось, что его главный интерес был больше не в маркетинге своих продуктов, а в изобретательстве. Как будто главной целью каждого его продукта было финансирование разработки следующего». Компьютер ZX80 не был исключением. Синклер рассматривал его как способ финансирования одного из следующего своих проектов — телевизора с плоским экраном. В соответствии с убеждением Синклера в том, что электроника должна быть доступна массовому потребителю по цене, ZX80 в заводской сборке стоил всего лишь 99,95 фунта, комплект же для домашней сборки, которую пользователь производил сам при помощи паяльника, стоил и того меньше — 75,95 фунта. Несмотря на такую низкую стоимость, у компьютера Синклера были все качества, которыми обладали компьютеры конкурентов, стоящие на сотни фунтов дороже. ZX80 быстро стал самым раскупаемым компьютером Великобритании. Успех ZX80 положил начало той эпохе, когда домашний компьютер стал реальностью в Великобритании. «До ZX80 в Великобритании не существовало компьютерной индустрии, — рассказывал Милгром, который написал и издал книгу о 30 программах для ZX80 вскоре после того, как ZX80 стала пользоваться успехом. — ZX80 был чрезвычайно важен. На англичан он произвел серьезное впечатление. Это была простенькая машина с одним килобайтом памяти и выпускалась она без программ или книг».

ZX80 оказалась той машиной, которую ждали легионы потенциальных поклонников компьютеров в Великобритании. «Машины вроде Apple II и Commodore PET находились вне пределов досягаемости для обычного школьника, — рассказывал Джефф Минтер, который, будучи подростком из Базингстока, начал проявлять свой интерес к компьютерам, создавая игры на школьном компьютере Commodore PET еще до того, как появился ZX80. — Дядюшка Клайв первым дал нам доступный компьютер — ZX80».

Уже в марте 1981 года Синклер выпустил более дешевый, более мощный и гораздо более успешный компьютер — ZX81, и многие из тех, кто уже купил ZX80, пришли к идее самостоятельно создавать и продавать игры. И поскольку играми в Британии

на тот момент торговали лишь немногие магазины, они тиражировали свои игры на аудиокассетах и продавали их с помощью почтовых переводов².

Одним из первых людей, которые оказали существенное влияние на такой способ работы, был Кевин Томс, программист из приморского города Борнмут, который в 1981 году выпустил для ZX81 игру *Football Manager*. Игра вышла из созданной ранее Томсом настольной игры, которая сама была придумана под впечатлением от *Soccerrama* — настольной игры 1968 года о футбольном менеджменте. «Все началось, когда мне было лет одиннадцать, и я сделал несколько версий игры, прежде чем перевалил третий десяток, — рассказывал Томс. — Я разрезал коробки из под хлопьев и на них пробовал воплощать свои идеи. Прекрасно помню, как я покупал пачки пустых перфокарт в местном [канцелярском] магазине WH Smith».

После того, как ZX81 попала в руки Томсу, он осознал, что его настольная игра может быть превращена в куда более увлекательную и яркую компьютерную игру: «Я получил куда более мощный инструмент. На компьютере можно было автоматизировать разные штуки вроде расчетов таблицы лиги и календаря игр. Это позволило мне сделать компьютерную модель всего происходящего более реалистичной и интересной».

Football Manager была текстовой игрой, но передавала весь футбольный драматизм с помощью способа, который попросту не был доступен простым, основанным на действии футбольным играм того времени. Футбольная команда игрока стремительно перемещалась по виртуальной турнирной таблице вверх и вниз — взмывая и падая в зависимости от того, в какой игровой форме находились виртуальные футболисты, собранные игроком под знамена клуба, были ли они здоровы или же получали травмы. Как и для всех остальных британских самодеятельных разработчиков игр, продажа игр с помощью почтовой рассылки была для Томса единственным доступным вариантом. «Когда я начинал, в Британии не существовало никого, кто бы торговал играми, — рассказывал Томс. — Самым приемлемым способом продать игру желающим оставалась почтовая рассылка». Три версии игры *Football Manager* Томса, выйдя на рынок в самых разных компьютерных форматах, продались общим количеством два миллиона экземпляров и создали новый видеоигровой жанр, который и сегодня остается одним из самых популярных.

Возможности ZX80 привлекли внимание Мела Краучера, бывшего архитектора из Портсмута. «Когда дядюшка Клайв выпустил ZX80, я уже был вовлечен в кассет-

² Для хранения и загрузки программ в ZX80 использовались аудиокассеты. Если в США производители начали отходить от кассет уже в начале восьмидесятых, то в Великобритании компьютеры с дисковдами оставались редкостью вплоть до середины десятилетия — главным образом из-за высокой цены.

ный бизнес, — рассказывал Краучер. — На некоторых кассетах мне встречалась реклама каких-то компьютерных программ, и, кажется, такая кассета стоила четыре или пять фунтов. Я уже производил аудиокассеты по цене около 30 пенсов, и эта цена включала в себя упаковку. Поэтому я решил, что самое время войти в этот бизнес, и в тот же день переключился на компьютерные программы. Причиной тому была смесь жадности и невежества».

Первые игры Краучера — *The Bible, Can Of Worms* и *Love and Death* — были однокилобайтовыми упражнениями в сюрреализме. В *Can Of Worms* игрок должен был довести сидящего в инвалидной коляске Гитлера до сердечного приступа с помощью «подушки-пердушки» и попытаться угадать, сколько потребуется воды на очистку забитого туалета короля. «Это были отстойные игры, но на то время на рынке ничего лучше не было. Правда все в них было вывернуто наизнанку. Идеи были откровенно глупыми и отличались полным отсутствием морали, — рассказывал Краучер. — *The Sunday People* обвинила меня в том, что я продаю порнографию детям. Прекрасная реклама». Свои эксперименты он продолжил в *Pimania* — странной текстовой игре, в которой действовал герой Пимэн, рисованный голый розовый мужчина с носом картошкой. Игра предлагала игрокам попытаться выиграть золотые солнечные часы стоимостью 6000 фунтов, разгадав в игре загадку и поняв, где и когда появится приз. «Я пытался размыть грань между фантазией и реальностью, переделать все эти токсичные подходы к играм для того, чтобы люди смеялись во время игры, а вместо этого они стали всерьез выполнять все эти дурацкие квесты, — рассказывал он. — Повсюду начали появляться Пиманьяки, убежденные в том, что прошли квест ради золотых солнечных часов с алмазной побрякушкой. Стоунхендж был любимым местом во время солнцестояния — этакий Иерусалим в канун Рождества».

В конце концов двое игроков — учитель и владелец музыкального магазина из Западного Йоркшира — решили загадку. 22 июля 1985 года они прибыли верхом на белой лошади в долину Сассекс-Даунс и принялись требовать свой приз. Это случилось спустя три года после выхода игры. «Они стояли у головы лошади. Я не хотел их расстраивать и не сказал им, что приз находится в заднице у лошади», — рассказывал Краучер.

Странные игры Краучера стали предвестниками странных сюрреалистичных игр, которые полюбили делать британские разработчики и в которые полюбили играть британские игроки. Это случилось, когда Синклер в апреле 1982 года выпустил свой компьютер ZX Spectrum. Цена компьютера варьировалась от 125 до 175 фунтов — в зависимости от встроенной памяти, и это был ответ Синклера на выход BBC Micro. Разработанный Acorn Computers, компьютерной фирмой, которую основал бывший

сотрудник Синклера Крис Карри, BBC Micro был частью плана Британской широковещательной корпорации по созданию стандартного компьютерного формата для повышения компьютерной грамотности британских детей. И хотя Синклер пытался выиграть контракт на создание компьютера для Би-би-си, впоследствии он обвинил эту корпорацию в использовании денег налогоплательщиков для подрыва местных производителей компьютеров. «Они не должны делать компьютеры, равно как не должны делать машины Би-би-си или же зубную пасту Би-би-си», — бушевал он.

Но, несмотря на его страхи, низкая цена на Spectrum превратила его в главный домашний компьютер Великобритании, позволив ему обойти по продажам и Commodore 64, и BBC Micro. Какое-то время он считался самым продаваемым компьютером в мире. Его успех был таков, что даже премьер-министр Великобритании Маргарет Тэтчер показывала Spectrum премьер-министру Японии как доказательство технологического превосходства Великобритании. Продажи Spectrum подстегнули и взрывной рост количества игр, сделанных в Великобритании. Игровые компании возникали во всех уголках страны — от Сейнт-Остелла в Корнуолле (Microdeal) до острова Гарриса на Уэстерн-Айлс в Шотландии (Vamby Software). За один только 1982 год для Spectrum было выпущено 226 игр, сделанных в Великобритании. На следующий год эта цифра выросла до 1188, а число компаний, их производящих, — с 95 до 458. «Игровая индустрия оседлала гребень успеха Sinclair Spectrum, который оказался в тысячу раз успешней, чем того ожидал сам Синклер, — рассказывал Эверрисс, который на волне растущего интереса к домашним компьютерам продал свой Microdigital торговой сети Lasky's в 1981 году. — Он-то думал, что люди будут использовать компьютеры для каталогизации своих коллекций почтовых марок. А тот факт, что 99 процентов людей использовали Spectrum для того, чтобы играть дома, его здорово удивил».

Благодаря Spectrum компания Bug-Byte добилась своего первого крупного успеха с игрой *Manic Miner*. Созданная Мэтью Смитом, подростком-программистом из города Уолласи графства Мерсисайд, эта игра придерживалась типичного для молодой английской игровой индустрии подхода «все сойдет». Действие игры разворачивалось в мире телефонов-мутантов и смертоносных туалетов. По сути, эта игра являлась римейком популярного американского платформера *Miner 2049'er*, но в версии Смита было куда больше сюрреализма и разного рода странностей, что было весьма распространенным явлением для первых английских игр.

Manic Miner стала бестселлером, и Смит отреагировал на это созданием собственной компании Software Projects, с помощью которой выпустил *Jet Set Willy* — еще более странное продолжение игры, в котором игроки сражались с колыхающимся желе,

катающимися яйцами, злыми домработницами-гречанками и пугающей сюрреалистической отрубленной ногой, которая попала в игру прямоком из анархического телевизионного шоу «Летающий цирк Монти Пайтона». Странная игра Смита была лишь началом неуклонно растущего в английской игровой индустрии сюрреализма. В 1984 году Питер Харрап выпустил *Wanted: Monty Mole*, странным образом затронув одно из самых спорных событий в британской истории — забастовку шахтеров. Забастовка была затяжной и часто сопровождалась столкновениями между британским правительством и Национальным союзом горняков, который возглавлял смутьян-социалист Артур Скаргилл. Это была изнурительная война между правительством и профсоюзным движением, которому в семидесятых годах уже дважды удавалось свергнуть британское правительство. Поражение бастующих шахтеров привело к ослаблению влияния профсоюзов на власть в Великобритании. Игра Харрапа, выпущенная в разгар забастовки, предлагала игроку превратиться в крота и прорываться через пикеты бастующих для того, чтобы добраться до угля в выдуманной секретной шахте, которая принадлежала Скаргиллу. Остросоциальная тематика игры привлекла внимание со стороны разнообразных СМИ, но игра была скорее абсурдистской, нежели политической, — фантастическая шахта Скаргилла была битком набита самыми странными врагами, среди которых числились баллончики с лаком для волос, прыгающие акулы и краны для ванной.

Минтер, который начал делать игры сразу после того, как у него появился ZX80, также увлекался странностями. После создания незамысловатых версий популярных аркадных игр типа *Centipede* он основал компанию Llamasoft и принялся издавать игры, в которых находили отражение и его одержимость световыми шоу Pink Floyd, и его увлечение пушистыми жвачными животными, и его страсть к брызжущими адреналином «стрелялкам» вроде *Defender* и *Tempest*. «Мне нравилась простота этих игр и то, что в лучших играх из этих простых правил возникали сложные модели поведения и стратегии, — рассказывал он. — Несмотря на всю свою примитивность, старые „стрелялки“ с точки зрения управления и поведения врагов зачастую были куда более творческими, чем все то, что появилось потом, — этот поток постоянных переработок *Xevious*. Можно лишь догадываться, что за игры могли появиться, если бы эволюция „стрелялок“ не свелась к бесконечным версиям *Xevious* и боссов».

Минтер смог создать свою собственную игровую вселенную, состоящую из игр вроде *Attack Of The Mutant Camels* — психоделической «стрелялки», в которой игроки сражались с гигантскими верблюдами и Метагалактической змеей ХАМАС на Краю Времени, где плюющаяся лазерами лама должна была убить пауков, прежде чем они превратятся в убийц-«долгоносиков». Овцы, ламы, жирафы и верблюды стали отли-

чительной чертой всех работ Минтера. «На самом деле я просто любил животных, и я уже назвал свою компанию Llamasoft, так что имело смысл включать животных в каждую игру, — пояснял он. — Это, конечно же, здорово нас выделяло — обычно мы были единственными, кто приносил на компьютерные выставки модели овец в натуральную величину. Игра от Llamasoft без овец была бы попросту странной».

Вкус к странностям стал настолько распространенным явлением, что «британский сюрреализм» стал вольным стилистическим движением, с помощью которого привычные игровые концепции наполнялись диковинными фантазиями создателей игр. Однако, несмотря на психоделические атрибуты, это движение в гораздо большей степени находилось под влиянием «Монти Пайтона», нежели галлюциногенных наркотиков. «Многие из нас в этом зарождавшемся бизнесе росли, смотря „Монти Пайтон“ по телеку, и я думаю, что именно это повлияло на „британский сюрреализм“, который можно увидеть во многих играх, — рассказывал Минтер. — Конечно, „Монти Пайтон“ был основным влиянием в вещах вроде *Revenge Of The Mutant Camels*, и, вероятно, то же самое относится и к *Manic Miner*. Тогда я остерегался употреблять наркотики, да и все тогда делали это по-тихому, да и то — парочка косяков с друзьями, а не закидываться кислотой и триповать, так что я искренне сомневаюсь в том, что этот сюрреализм появился благодаря наркотикам».

Журналист Гари Пенн, который был частью команды только что запущенного английского анархического журнала *Zzap! 64*, посвященного играм для Commodore 64, соглашается с тем, что наркотики не играли в этом процессе существенную роль: «В основном много пили. Да, где-то употребляли наркотики, но это не было столь заметно, как, скажем, в музыкальной индустрии». По мнению Краучера, сюрреализм был изначально присущ британской культуре: «Мы сюрреалистическая нация, предоставленная сама себе. Мы не то, чем кажемся — в политическом, языковом, историческом плане и, прежде всего, в плане юмора. Нельзя сказать, что мы искажаем правду, — мы скорее проказничаем».

Пока одни заигрывались в сюрреализм, агитпропагандистские игры Краучера продолжали раздвигать границы жанра, достигнув своего апогея в *Deus Ex Machina* — работе столь необычной, что ее вряд ли можно было назвать видеоигрой. Вдохновленная рассказом Эдварда Моргана Форестера «Машина останавливается» 1909 года и «семью возрастными человека», описанными Уильямом Шекспиром в комедии «Как вам это понравится», *Deus Ex Machina* рассказывала о будущем, где миром управляет всемогущий компьютер и где все рождаются с помощью генной инженерии в соответствии с заложенным в машине идеалом. Но после попадания мыши в оплодотворяющую систему компьютера появляется эмбрион-мутант. Игрок должен

был защитить этот эмбрион от Полиции Дефектов, компьютерного охранительного органа, исполняющего евгенические функции. Для этого нужно было сыграть в серию из семи абстрактных мини-игр, которые представляли семь возрастов человека. «Я считал, что к середине восьмидесятых годов все передовые компьютерные игры должны стать своего рода интерактивными фильмами с надлежащей структурой, реальными персонажами, сносным сюжетом, приемлемым саундтреком, несколькими произвольно выбираемыми способами повествования и различными концовками, — объяснял Краучер. — Я считал, что лучше я первым сделаю и спродюсирую игровой эквивалент „Метрополиса“ и „Гражданина Кейна“, прежде чем разные ублюдки примутся штамповать свой шлак».

В комплект *Deus Ex Machina* входила аудиокассета с саундтреком к игре, который был сведен с голосами озвучивших сюжет британских телезнаменитостей — актера Джона Пертви, сыгравшего в сериале «Доктор Кто», и комика Фрэнки Ховерда, который играл в игре роль главы Полиции Дефектов. На этой же кассете были записаны странные песни о сперматозоиде, оплодотворяющем яйцо и мечтающем о рыбе и чипсах. «Когда я был ребенком, я очень боялся выступлений Фрэнки Ховерда по радио, и это был очистительный опыт — нанять его на работу и приказать ему убивать младенцев, — рассказывал Краучер. — Изначально я хотел, чтобы роль сперматозоида сыграл телевизионный астроном сэр Патрик Мур. Сегодня такое было бы просто нереально осуществить».

Пока многие играли в сюрреализм, в Великобритании вышли две самые важные игры того времени, которые никак не были связаны с лихими экспериментами Минтера, Смита и Краучера. Первой игрой была *Knight Lore*, которую создали Крис и Тим Стамперы, основатели лестерширской компании Ultimate Play The Game. *Knight Lore* была создана из идей, которые впервые были реализованы в игре *Adventure* для Atari 2600, но в британской игре были переосмыслены идеи исследования и решения загадок, и динамичность действия была совмещена с аксонометрической графикой, которая впервые была применена в аркадных играх *Zaxxon* и *Q*bert*.

Этот подход уже был реализован на Spectrum в игре *Ant Attack*, в которой игроки спасали от гигантских муравьев людей, оказавшихся в ловушке в городе, явно созданном под впечатлением от работ голландского художника Эшера. Но мультяшная графика и появление динамичных приключений в игре Стамперов вдохновили многих английских игровых разработчиков. «У меня челюсть упала, как только я увидел *Knight Lore*. Я тотчас понял, что мне нужно использовать похожую систему. Она выглядела невероятной», — рассказывал Джон Ритман, один из многих игровых разработчиков, которые пошли по стопам братьев Стамперов, создавая то, что английская игровая

пресса назвала «аркадными приключениями». После игры *Batman* для Spectrum, явно созданной под впечатлением от *Knight Lore*, Ритман объединился с художником Берни Драммондом для того, чтобы создать *Head Over Heels* — смесь британского сюрреализма и аркадных приключений. Действие этой игры состояло из приключений двух симбиотических существ, которым по ходу игры приходилось решать массу загадок, перемещаясь по причудливому миру, в котором смешались Дисней и Дали. В этом мире были лестницы, сооруженные из спящих собак, игрушечные кролики, наделявшие игроков особой властью, и роботы-инопланетяне из сериала «Доктор Кто» с лопухими головами наследника британского престола принца Чарльза. В процессе создания игры Ритман старался подавлять безудержную и кипучую фантазию Драммонда: «Безумные видения прямо-таки выливались из его головы».

Другой важной игрой, появившейся в Великобритании в первой половине восьмидесятых, стала *Elite*, созданная в 1984 году для компьютера BBC Micro двумя студентами Кембриджского университета Иэном Беллом и Дэвидом Брабеном. *Elite* возникла из попыток Брабена создать космическую боевую игру, в которой использовались трехмерные каркасные модели, похожие на те, что применялись в векторных играх на игровых автоматах. Предыдущие попытки перенести космические сражения в третье измерение крайне редко увенчивались успехом. Векторные игры вроде *Tailgunner* и *Star Wars* не давали игрокам возможность пилотировать виртуальный космический корабль, позволяя им только стрелять из орудий. *Star Raiders* — игра 1979 года для компьютера Atari 400 — предлагала геймерам такую возможность, но использовала плоские спрайты, которые изменялись в размерах, создавая таким образом иллюзию трехмерного мира. «Было несколько „стрелялок“, в которых использовались спрайты, которые могли меняться в размерах и создавать иллюзию трехмерности», — рассказывал Брабен. Космическая игра Брабена оказалась более продвинутой в визуальном отношении и по духу была ближе к трехмерным танковым сражениям в игре *Battlezone*, которую сделала компания Atari. Но если визуально игра Брабена производила должное впечатление, допотопное нединамичное действие едва ли могло привлечь и надолго удержать внимание игроков. Поэтому для того, чтобы улучшить игру, Брабену пришлось объединить свои усилия с Беллом, который на тот момент уже сделал несколько своих игр. После нескольких неудачных попыток разогнать скуку бесконечных космических сражений они решили, что должны дать игроку больше свободы действий. «У нас было четкое представление о том, что мы хотели сделать, — привнести в космические сражения больше действий, мы хотели придать космическим сражениям „скелет“, но на нас потребовалось много времени, споров и обсуждений для того, чтобы точно понять, как именно мы этого добьемся», — рассказывал Брабен.

Одними из первых дополнений стали космические станции, на которых игроки могли восстанавливать свои космические корабли, состыковываясь со станциями, как в фильме «2001: Космическая одиссея». Но что еще могли делать игроки, когда они уже состыковались с космической станцией? Брабен и Белл решили дать им возможность модернизировать оружие своих кораблей, что в свою очередь, подняло вопрос о том, как именно игроки будут получать эти новые вооружения? С помощью денег, решили оба. Тут же возник другой вопрос: а каким способом игроки могут зарабатывать эти деньги в игре?

Идеи двигали весь проект вперед. Разработчики решили, что игроки будут обменивать товары на космических станциях в разных частях Вселенной, или же зарабатывать деньги за выполнение случайных работ, или же получать вознаграждения за убийства космических пиратов, или же за обнаружение в космосе астероидов, богатых полезными ископаемыми. «Сама идея приравнять набранные игроком очки к деньгам выглядела совершенно логичной, тем более что мы остановились на торговле как на способе развития и роста игрока, — рассказывал Брабен. — Очень быстро мы согласовали дополнительные источники получения денег — вроде охоты на космических пиратов и так далее. Это было время шахтерских забастовок, и наша игра идеально соответствовала менталитету „человек человеку волк“, который был характерен для того времени».

Идея превратить игрока в водителя грузовика космической эпохи уже была к тому времени на слуху и была воплощена в нескольких торговых играх вроде *Star Traders* 1974 года — текстовой игры для мэйнфреймов — и игры 1980 года *Galactic Trader* для Apple II, но ни Белл, ни Брабен не знали об их существовании. «Я и не подозревал, что существуют какие-то космические торговые игры. Чужие игры главным образом давали мне представление о том, чего я точно не хочу видеть в своей игре, — рассказывал Брабен. — Я считал, что игры, в которых всегда есть три жизни, дается дополнительная жизнь при достижении 10 000 очков и весь их игровой процесс рассчитан на то, что играть можно минут десять, абсолютно неинтересны и являются одним сплошным штампом. Я отчетливо понимал, что игры не должны идти этим путем. Существовали какие-то текстовые приключения с несколько более длинным геймплеем и сюжетом, и этот контраст показывал, что другие подходы в этом вопросе возможны».

Целых два года Белл и Брабен провели за созданием *Elite*, работая над игрой в перерывах между занятиями в университете, доводя до совершенства игровую смесь из сражений, зарабатывания денег, модернизации кораблей и межгалактической торговли, чтобы в итоге создать игру, в которой игрок мог самостоятельно принимать решения и расставлять приоритеты. Игрок начинал игру со 100 кредитов и обычного

космического корабля, и перед ним расстилась вся Вселенная. Он мог стать героем, космическим пиратом, шахтером, предпринимателем, наемником или же просто обычным космическим путешественником, исследующим звезды. Мир, созданный в *Elite*, открывал для игровых разработчиков абсолютно новое направление — понятие открытого мира, в котором игрок сам решал, куда ему идти и что делать, а не следовал заранее поставленным целям, что жестко ограничивало его выбор.

Elite, *Knight Lore*, *Deus Ex Machina* и *Jet Set Willy* стали символами атмосферы творчества и возможностей, в которой возникла и развивалась молодая английская игровая индустрия, в начале восьмидесятых оставшаяся преимущественно неупорядоченной кустарной промышленностью. «Люди могли позволить себе рискнуть, а уровень входа на рынок был очень низким, — рассказывал Пенн. — В буквальном смысле слова каждый человек, обладавший зачатками ума и определенной страстью, мог что-нибудь сделать в этом направлении и передать свою разработку людям. Было очень много изобретательности, не всегда хорошей. Это было частью удовольствия и драйва той эпохи — огромное количество инноваций, возникавших вокруг».

Энергия британского рынка того времени стала мощным фактором роста для видеоигровых индустрий в Испании и Австралии.

Испания также попала под влияние ZX Spectrum, благодаря которому амбициозные иберийские компании знакомились с играми, выпускавшимися в Великобритании, и сами получали возможность продавать свои работы большому количеству английских игроков. Для таких компаний, как мадридская Dinamic, английский игровой бизнес указал направление развития. «Нашими идолами были Imagine и Ocean», — рассказывал соучредитель компании Виктор Руис, упоминая два крупнейших английских игровых издательства времен возникновения Dinamic в 1984 году. Dinamic, как и его конкуренты вроде компаний Opera Soft и Indescomp, смогли вывести Испанию в лидеры среди европейских игровых разработчиков в восьмидесятые, благодаря здорово выглядящим с визуальной точки зрения играм — вроде *Army Moves*, созданной под впечатлением от фильмов про Рэмбо, или игр про ограбления банков, таких как *Goody*. Визуальные достоинства были сильной стороной многих испанских игр. «Визуальная часть и графические эффекты очень важны в видеоиграх, и поэтому мы уделяли им особое внимание, — рассказывал Педро Руис, директор Opera Soft. — В конце концов, видеоигра ориентирована именно на визуальное восприятие, и в каких-то случаях захватывающая графика может приукрасить не очень увлекательную игру. Мы хотели создавать игры, которые бы цепляли людей, и они бы жадно — порой слишком жадно — в нее играли. И для этого мы использовали все доступные на тот момент технологии».

Звездным часом испанских игр в восьмидесятые стала игра Пако Менендеза *La Abadía del Crimen*, создававшаяся под впечатлением от *Knight Lore* и выпущенная Orega Soft в 1988 году. «Игра создавалась под впечатлением от романа Умберто Эко „Имя розы“. Мы пробовали связаться с писателем, чтобы дать игре такое же название, но никакого ответа не получили. Поэтому мы решили изменить название, — рассказывал Педро Руис. — Это была не игра аркадного типа, а игра на интеллект». Действие разворачивалось в средневековом монастыре, игрок исполнял роль францисканского монаха, который должен был совершить ряд хитроумных убийств из повиновения взятым на себя религиозным обязательствам. «Игра была особенной и с точки зрения результата, и с точки зрения того, как это было сделано, — рассказывал бывший сотрудник Orega Soft Гонсало Суарес, который променял испанский кинобизнес на создание игр, начав в 1987 году с игры *Goody*. — *La Abadía del Crimen* была графическим приключением и отличалась свободой передвижения, невиданной в играх с изометрической графикой и заметно превосходящей королей той эпохи вроде *Ultimate*». Так никогда и не выпущенная за пределами Испании, *La Abadía del Crimen* с коммерческой точки зрения потерпела фиаско и достигла заслуженного признания только несколько лет спустя.

Британский рынок оказал существенное влияние и на Австралию. Видя рост популярности ZX80, Мильгром со своей женой Наоми Бесен в декабре 1980 года вернулся в родную Австралию и основал компанию Beam Software с намерением создавать игры для британского рынка и издавать эти игры с помощью компании Melbourne House. «В самом начале мы думали не о разработке игр, а о написании компьютерных книг, — рассказывал Мильгром. — Но потом я как-то подумал о самом понятии издательства и пришел к выводу, что между размещением контента на бумаге и размещением материала на кассете практически нет никаких различий».

Beam Software стала центром австралийской игровой индустрии. Компания брала на работу бывших студентов Мельбурнского университета, окончивших компьютерные курсы, и быстро расширялась за счет таких хитов, как текстовое приключение, созданное по мотивам «Хоббита» Дж. Р. Р. Толкиена и продавшееся миллионами экземпляров³.

Вскоре практически все потенциальные разработчики Австралии перебрались в Мельбурн для того, чтобы присоединиться к растущему как на дрожжах штату Beam

³ *The Hobbit* ввел в жанр текстовых приключений несколько новых понятий — например, персонажей, которые могли принимать решения и выполнять определенные действия независимо от игрока, что стало заметным новшеством в обычно статичном мире подобных игр. В *The Hobbit* различные объекты игры обладали физическими свойствами. «Загадки основывались на использовании этих свойств, — рассказывал Мильгром. — Но это же означало и то, что игроки могли совершать и некоторые абсолютно случайные вещи, поскольку физика окружающей среды это позволяла. Например, можно было заманить Торина в сундук и закрыть его там».

Software. «На протяжении почти восьми лет наш штат удваивался раз в год. Каждые три года нам нужно было менять офис, — рассказывал Мильгром. — Люди со всех концов Австралии писали нам и просились на собеседование, понимая, что мы можем предложить интересную и прибыльную работу. В Великобритании многие люди рассматривали разработку игр как хобби, но в Австралии ничего подобного и быть не могло, поскольку здесь не существовало никаких признаков дистрибуции. Нельзя было рассчитывать на местный рынок, поскольку в Австралии его не существовало. Люди, конечно, могли перебраться в Великобританию, но куда больше смысла было в том, чтобы работать на нас».

На волне популярности игр от Beam Software компания Melbourne House забросила книгоиздание и превратилась в одного из крупнейших английских игровых издательств восьмидесятых годов. Благодаря собранным под ее крылом талантам Beam продолжала оставаться абсолютным лидером австралийской игровой индустрии. «Чем я в особенности горжусь, так это тем, как Beam эффективно запустила в Австралии игровую индустрию, — утверждает Мильгром. — Практически все сегодняшние студии разработчиков в Австралии состоят из бывших сотрудников Beam или же были существенно укомплектованы бывшими сотрудниками Beam».

Вдохновленные на свершения дешевыми компьютерами Синклера, самодеятельные английские программисты превратили свою страну в рассадник экспериментального игрового дизайна, одновременно с этим вдохновив разработчиков Испании и положив начало австралийской видеоигровой индустрии. Но Великобритания была не единственной европейской страной, достигшей заметных успехов на ниве видеоигр.



Froggy Software: (слева направо) Клотильд Марион, Жан-Луи Ле Бретон и Тристан Казенаве.
Из архива Жана-Луи Ле Бретона

ФРАНЦУЗСКАЯ ЧЕРТА

В 1968 году Париж превратился в сплошную зону боевых действий. Возмущенные войной во Вьетнаме и подстрекаемые бунтарской риторикой Ситуационистского интернационала, тысячи молодых людей маршировали по городским улицам, требуя революционных изменений в стране¹. На городских стенах они оставляли громкие лозунги: «ТРЕБУЙТЕ НЕВОЗМОЖНОГО», «ВООБРАЖЕНИЕ ЗАХВАТЫВАЕТ ВЛАСТЬ», «ЗАНИМАЙТЕСЬ ЛЮБОВЬЮ, А НЕ ВОЙНОЙ» и «СКУКА — КОНТРЕВОЛЮЦИОННА».

Они возводили баррикады из припаркованных автомобилей и жгли костры. Они сражались с французским спецназом Республиканских сил по обеспечению безопасности, который стремился подавить беспорядки с помощью слезоточивого газа и полицейских дубинок. На это протестующие отвечали градом камней, бутылок и булыжников, которые выдирали прямо из мостовых. К протестующим примкнули профсоюзы Франции и поддержали происходящее стихийными забастовками, прокатившимися по стране в знак солидарности. Правительство потеряло контроль над происходящим, и Франция оказалась на краю революции. На протяжении нескольких дней в мае 1968 года все выглядело так, словно разношерстная коалиция студентов, профсоюзов, троцкистов, антикапиталистов, ситуационистов, анархистов и маоистов одержит верх в своей борьбе с правительством. В конечном счете этого у них не получилось. В начале июня протесты сошли на нет благодаря комбинации из уступок правительства и суровых мер в отношении протестующих.

Но неудавшаяся революция многих вдохновила. Среди них был Жан Луи Ле Бретон, парижский подросток, мировоззрение которого было сформировано идеализмом революционеров, вышедших на улицы в мае того года. «В 1968 году мне было 16

¹ Ситуационисты представляли из себя революционную группу французских художников и философов, которая начинала как художественное движение, но впоследствии развилась в политическое движение, возглавляемое Ги Дебором, французским интеллектуалом и любителем военных игр. Его манифест «Общество сплентанля», заключавшийся в том, что люди стали зрителями своих собственных жизней, емко отражал политику движения.

лет, и я был участником протестов в Париже, — рассказывал он. — Большую часть своего времени я проводил в Латинском квартале с другими студентами. Наши учителя бастовали, и мы многое обсуждали. Мы думали, что сможем изменить мир. Это был период и политической сознательности, и утопии. Мы смешивали хипповский подход „власть — цветам!“ с киданием булыжников в полицейских. После 1968 года многое изменилось: женщины получили возможность носить брюки, радио и телевидение почувствовали себя более свободными и смогли критиковать правительство».

На протяжении конца семидесятых и в начале восьмидесятых Ле Бретон пытался бросить вызов сложившемуся в обществе статус-кво с помощью музыки. Он экспериментировал с синтезаторами в своей группе *Dicotyledon*, а потом с головой окунулся в авангардный рок-н-ролл с другой группой, *Los Gonococcos*. В 1982 году он нашел новую точку приложения своей кипучей энергии. «*Los Gonococcos* распались в 1982 году, и я обменял свои синтезаторы на первый компьютер от Apple, появившийся во Франции, *Apple II*, — рассказывал он. — В то время Стив Джобс и Стив Возняк представлялись мне как два парня, работающие в гараже, — что было очень привлекательным образом по сравнению с IBM. Я обнаружил, что программировать на бейсике было очень легко и весело, и я представлял себе, как с помощью этой удивительной машины я смогу делать массу веселых вещей. Можно было заполучить власть над компьютерами и затащить их в безумную галактику моего молодого и открытого ума».

До этого Ле Бретон уже играл в видеоигры, но они ему не понравились: «Меня никогда не привлекали игры. Первой игрой, в которую я сыграл, была игра, все действия которой проходили в Египте, — не помню ее названия. Я заинтересовался самим фактом того, что можно управлять персонажем, но в этом не было никакого веселья. Слишком много драк. А это не по мне». Но после того, как он поиграл в иллюстрированное текстовое приключение *Mystery House* от компании *Sierra*, он решил сделать собственную игру. «Графика и сценарий *Mystery House* были настолько плохого качества, что я посчитал, что легко смогу сделать похожую игру», — рассказывал он. Результатом его работы стала игра *Le Vampire Fou*, вышедшая в 1983 году и ставшая первым текстовым приключением, созданным во Франции. «Нужно было войти в замок Вампира и убить его до того, как он убьет тебя, — рассказывал Бретон. — Это была игра того типа, которая выводит из себя еще до того, как ты найдешь верный ответ».

Ле Бретон ничего не заработал на *Le Vampire Fou*. Издатель игры *Ciel Bleu* — импортер канадских учебных программ — обанкротился вскоре после выхода игры. Когда *Ciel Bleu* исчез, Ле Бретон в 1984 году объединился со своим другом Фабрисом

Жилем для того, чтобы основать собственную компанию Froggy Software, в продуктах которой нашли отражение все важнейшие отличительные особенности его игровой философии — «*aventure, humour, décalage et déconnade*»². Офис компании был устроен в доме Ле Бретона, в старом баре в 20-м районе Парижа, и там друзья принялись мечтать по-крупному. «Себя мы ощущали разом и ремесленниками, и молодыми людьми. Идеи игр мы черпали в своем воображении и тут же переводили их на язык компьютера. Я лично был счастлив использовать компьютер таким способом. Я полагал, что мы не должны отдавать компьютеры исключительно в руки инженеров», — рассказывал Ле Бретон. Революционный дух мая 1968 года был впечатан в ДНК Froggy. «Май 1968 года, безусловно, оказал влияние на то, как именно мы управляли компанией — абсолютно свободно, без предубеждений и с частичкой сумасшествия. Мы хотели изменить менталитет, старомодный образ мышления. Юмор, политика и новые технологии представлялись нам интересным способом распространить наш образ мышления», — рассказывал Ле Бретон. Практически все игры Froggy были текстовыми приключениями, но со своими юмористическими и политическими темами они были максимально удалены от сказок и научной фантастики — жанров, которые были наиболее характерными для видеоигровой индустрии в Великобритании и США. *Même les Pommes de Tern ont des Yeux* предлагала комичный взгляд на южноамериканских политиков-революционеров. В *La Souris Golote* все крутилось вокруг слов о сыре. Загадочное убийство в *Le Crime du Parking* затрагивало темы насилия, наркомании и гомосексуализма, а в *Paranoiak* игроки боролись с целым букетом психических заболеваний своего персонажа. Усилия Ле Бретона не прошли незамеченными, и французский игровой журнал *Tilt* назвал его Альфредом Хичкоком от видеоигр.

Ле Бретон и Жиль не были единственными французскими игровыми разработчиками, чьи игры были выдержаны в интеллектуальном и высокохудожественном ключе. Мюриэль Трами, женщина афрокарибского происхождения, выросшая на острове Мартиника, также исследовала потенциал этой среды. Во Францию с Мартиники она перебралась в семидесятых и начала изучать в университете инженерное дело, а после нескольких лет работы в авиакосмической промышленности заинтересовалась потенциалом видеоигр и присоединилась к парижскому игровому издательству Coktel Vision. Она решила, что темой ее дебютной игры *Méwilo* должно стать ее собственное происхождение, и в 1987 году эта приключенческая игра была написана с помощью еще одного бывшего жителя Мартиники Патрика Шамуазо, одного из основателей литературного движения креолитов.

2 Приключения, юмор, расхождение и полная чушь.

«Игра создавалась под вдохновением от карибской легенды о кувшинах с золотом, — объясняла Трами. — В разгар восстания рабов рабовладельцы-плантаторы спасли свое золото самым жестоким способом. Они заставили своего самого верного раба выкопать яму, затем убили его и похоронили его вместе с золотом, чтобы призрак несчастного раба отгонял любопытных от сокровищ». Игрок в этом карибском приключении исполнял роль Мевило, парапсихолога, который в 1902 году посетил островной город Сен-Пьер для того, чтобы проверить сообщения о призраке, который появился за несколько дней до того, как извержение вулкана Монтань-Пеле уничтожило весь город.

«Этот синопсис — предлог для того, чтобы посетить этот легендарный город и разобраться в его повседневной экономической, политической и религиозной жизни», — рассказывала Трами. За исследование францужско-карибской культуры Трами получила серебряную медаль от парижского департамента по культуре — таким образом эта игра стала одной из первых игр, получивших официальное признание своих художественных достоинств.

Трами и Шамуазо продолжили и дальше изучать историю рабства — в игре *Freedom: Rebels in the Darkness*, вышедшей в 1988 году. На сей раз действие игры разворачивалось во французской части Карибского моря, и игрок исполнял роль темнокожего раба на плантации сахарного тростника, где ему нужно было организовать восстание против плантатора. Во *Freedom* были смешаны элементы экшна, стратегии и ролевых игр, так что в результате получился жанр, который сама Трами называла «военной игрой».

«Беглые рабы, мои предки, были истинными воинами, и поэтому мне, как их потомку, нужно было воздать им должное, — рассказывала она. — В то время, когда я делала эту игру, все эти истории не были известны, поскольку их скрывали. Сегодня, когда рабство официально признано преступлением против человечества, мир изменился, и людям про эти случаи уже известно. В то время я могла высказываться через игру, поскольку эта тема все еще была очень болезненной. Моя обязанность заключалась в том, чтобы напомнить об этом. Один журналист написал об этой игре, что она столь же важна, как и фильм „Маленький большой человек“ для культуры американских индейцев. Я была польщена».

Попытки Трами и Froggy вывести видеоигры за рамки простых эмоций залов игровых автоматов были частью более широкого поиска собственного стиля, наблюдавшегося среди французских игровых разработчиков на протяжении всех восьмидесятых. В отличие от коллег в Великобритании французская игровая индустрия развивалась неспешно. В Великобритании стремительный успех компьютеров Клайва

Синклера стал катализатором для тысяч игр, которые выдавали самодеятельные домашние программисты, в то время Франция испытывала явный недостаток в мощном драйвере рынка. Лишь в 1983 году появились такие системы, как английская Oric-1 и французская Thomson TO7, которые стали во Франции самыми востребованными компьютерами³.

До появления этих машин французы работали с самым широким спектром конкурирующих компьютеров от ZX81 и Apple II до отечественных систем Exelvision EXL100 и Nector. Но с появлением Oric-1, TO7 и более поздней и более успешной системы Amstrad CPC, получивших внушительное количество пользователей, во Франции начали появляться игровые издательства Loricels, Ere Informatique и Infogrames, возникшие в 1983 году. Пока шло формирование этих издательств, местные первопроходцы в области видеоигр начали задаваться вопросом, чем именно должна отличаться французская игра от работ американских и английских программистов. Летом 1984 года в статье, опубликованной в журнале *Tilt*, говорилось о том, что французские игровые разработчики, получившие первый опыт в создании простеньких игровых автоматов, хотят создавать теперь что-то более приближенное к французской реальности, что-то оригинальное и несущее на себе отпечаток их личностей. Разумеется, разработчики сразу же разошлись во мнениях о том, как это будет реализовано на практике, но большинство из них стремилось к убедительному повествованию, динамичным действиям, приближенным к реальной жизни, и визуальным особенностям, опирающимся на достижения яркой и самобытной французской индустрии комиксов. Текстовые приключения стали естественной средой для такого рода контента. «В то время королем всего были приключенческие игры, — рассказывает Трами. — Существовала масса сценариев с богатыми литературными вселенными и персонажами. Во всем чувствовались интересные идеи и много оригинальности. Франция любит истории».

Пристрастие к сценариям, основанным на реальных событиях, отражало относительное равнодушие Франции к научно-фантастическим и сказочным сюжетам — по сравнению с англичанами или американцами. «Я всегда хотел создавать свои игры на исторической, географической или же научной действительности», — рассказывал Бертран Брокар, основатель игрового издательства Cobra Soft и автор игры 1985 года *Meurtre a Grande Vitesse*, популярной приключенческой игры, сюжет которой крутил-ся вокруг таинственного убийства, а все действие происходило в высокоскоростном

3 После того как французское правительство сделало компьютеры Томпсона основой школьной программы, поставив их в каждую школу, они стали французским эквивалентом английского BBC Micro.

французском поезде TGV. «Тогда еще TGV был новинкой, он существовал меньше двух лет и казался чем-то ультрасовременным. Тогда машинист мог объявить пассажирам: „Мы только что достигли скорости 260 километров в час“. Сегодня поезд развивает скорость и 300 километров в час, и никто этого не объявляет. У игрока было два часа на то, чтобы раскрыть тайну убийства и арестовать преступника, который не мог убежать из поезда во время перегона между Лионом и Парижем». Другие игры от Cobra Soft отражали иные реальные события современности. Среди них была и *Dossier G.: L’Affaire du Rainbow-Warrior* — игра, созданная по мотивам гибели корабля «Воин радуги» организации «Гринпис», который был затоплен французскими спецслужбами в 1985 году. Стоит назвать и *Cessna Over Moscow* — игру, выпущенную в 1987 году и вдохновленную полетом Матиаса Руста — западногерманского пилота, который на легкомоторном самолете вторгся в воздушные пределы СССР и приземлился прямо на Красной площади в Москве. Однако для Брокера французский стиль был больше отражением личных интересов и вкусов небольшой группы людей, создававших игры, чем отражением самой Франции. «Игры во Франции не делали в больших количествах, — рассказывал он. — Когда видеоигры появились во Франции, в их создание было вовлечено настолько мало людей, что они стали двигаться в индивидуальных направлениях. По моему мнению, французская видеоигровая оригинальность тесно связана с *Ere Informatique* и обаянием Филиппа Ульриха. Он — художник до мозга костей. Ему удалось „формализовать“ эту оригинальность — «французскую черту», которая отличает нас от прочих».

Ульрих был соучредителем *Ere Informatique* и, как и Ле Бретон, был музыкантом до того, как стать игровым разработчиком. «В 1978 году я выпустил свой первый альбом „Le Rat du Gasoit“ на лейбле CBS. Мне тогда часто приходилось ночевать в парижском метро, — рассказывал он. — Второй альбом я хотел сделать более электронным. Чтобы добиться этого, мне пришлось спаять собственные ритм-машины. Когда Клайв Синклер выпустил на рынок свой ZX80, я распотрошил свою копилку, чтобы купить себе такую штуку. Я с трудом мог поверить тем галлюциногенным результатам, которые у меня получились после того, как я написал в бейсике первые строчки кода».

Ульрих с головой ушел в изучение возможностей нового компьютера, перелопачивая пятисотстраничные справочники по внутренним рабочим процессам машинного кода микропроцессора Z80 компьютера ZX80. Его первой игрой, написанной на машинном коде, стала версия настольной игры *Reversi*, для чего ему пришлось поменять права на восьмикилобайтный расширитель памяти для своего ZX80. Вскоре после этого он познакомился с Эммануэлем Вио, еще одним целеустремленным

игровым разработчиком компьютерных игр, и вместе они решили сформировать собственное издательство — Ere Informatique. Как и все остальные на французской игровой сцене, Ульрих хотел придать своим работам отличительный, узнаваемый стиль, но в отличие от своих коллег он одним глазом смотрел на куда более крупный британский рынок. «Во Франции авторы могли создавать игры, так или иначе завязанные на местной культуре, в то время как большей частью нашего рынка являлась Великобритания, поэтому я придумал расплывчатую концепцию мировой культуры», — рассказывал он. Ульрих хотел, чтобы игры Ere Informatique были в ходу по всему миру, а не только среди французской интеллигенции, но при этом сохраняли французский привкус. «У наших игр не было прекрасного геймплея, как у англоязычных конкурентов, зато с графической точки зрения их эстетика была выше, что привело к появлению термина *french touch*, „французская черта“, который позднее использовали такие музыканты, как Daft Punk и Air».

Наиболее примечательной реализацией «французской черты» стала игра *Captain Blood* 1988 года — масштабное космическое приключение, созданное художником и программистом Дидье Бушоном. В центре сюжета игры был космический путешественник Капитан Блад, который для того, чтобы остаться в живых, должен был отыскать и уничтожить пять своих клонов. Чтобы выследить клонов, игроку приходилось путешествовать по всей галактике и разговаривать с инопланетянами с помощью блуддиана, инопланетного языка, придуманного специально для этой игры и состоящего из 150 символов. С графикой, создававшейся под впечатлением от работ Ганса Гигера, впечатляющими взрывами, сопроводительной новеллой и заглавной музыкальной темой, написанной французским электронным музыкантом Жаном Мишелем Жаром, *Captain Blood* представляла собой масштабную космическую эпопею, пусть порой и уходящую в разного рода странности.

«Я хотел показать пример и изобрести новую штуку, которая бы выделялась, — рассказывал Ульрих. — Я хотел произвести на игрока впечатление. Я хотел, чтобы инопланетяне жили в компьютере. Играя в *The Hobbit*, я ненавижу стереотипные ответы вроде „Я не понимаю“ или „Как вас зовут?“. Проблема заключалась в том, чтобы сделать игру умную. Самое потрясающее, что инопланетяне отвечали на все вопросы с юмором и никогда не повторялись дважды».

Во время разработки игры Ere Informatique столкнулась с финансовыми проблемами и была куплена своим более коммерчески ориентированным конкурентом — компанией Infogrames, которая куда меньше была увлечена странной игрой Ульриха и Бушона. «В Infogrames предпочитали покупать лицензии и на их основе создавать более классические игры и потом наживаться на продажах», — рассказывал Ульрих.

Практически не получая финансирования от Infogrames, оба создателя удалились в леса Ланды на юго-западе Франции для того, чтобы закончить свою игру.

«Мы работали на грани истощения, делая все для того, чтобы закончить *Captain Blood*. Это и правда было очень жестоко. Я исписал несколько стопок бумаг с диалогами на блуддианском, а Дидье писал код и создавал графику. Когда я показал нашу игру в Infogrames, они ничего не поняли. „Это НЛО или что?“, „Вы психи“, — говорили они мне. После того как игра вышла в свет, люди из отдела продаж в Infogrames стали говорить мне, что она продается сотнями экземпляров, что они никогда ничего подобного не видели».

Основанные на повествовании игры доминировали во Франции на протяжении восьмидесятых годов, но «французскую черту» можно заметить и в других игровых формах, таких как *L'Aigle d'Or* — вышедшем в 1985 году гибриде экшна и приключений, который оказал на французскую игровую индустрию влияние, сравнимое с влиянием игры *Knight Lore* в Великобритании.

«Французскую черту» можно также увидеть в кровавом платформере *Infernal Runner* Эрика Шайи, в стрип-покере *Teenage Queen*, выдержанном в эстетике французских комиксов, и в *North & South*, простенькой стратегии, основанной на бельгийском комиксе о Гражданской войне в США.

Игровые разработчики Западной Германии двигались совсем в другом направлении. Для Западной Германии наследие Третьего рейха оказывало важное влияние на те виды игр, которые разрабатывались в этой стране. Американские, французские, испанские и британские игры регулярно обращались к тематике смерти и разрушения. Но в стране, все еще живущей в тени нацистских злодеяний Второй мировой войны, обращение ко всему, что могло прославлять насилие или военный конфликт, неизменно встречалось с осуждением и неодобрением как с культурной точки зрения, так и с точки зрения закона. Это послевоенное отвращение к насилию привело к формированию в 1954 году молодежного надзорного органа *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften* (Федеральное цензурное учреждение).

Назначение этого надзорного органа заключалась в том, чтобы преследовать любые СМИ, которые могли развратить германскую молодежь, и орган этот обладал двумя полномочиями. Во-первых, искать любые признаки пропаганды нацизма и чрезмерного насилия и запрещать публикацию таких материалов через суды. Во-вторых, этот орган мог поместить любое СМИ, которое посчитал бы вредным, в собственный «черный» список, что означало, что этот продукт может продаваться только взрослым, его нельзя рекламировать или же продвигать любыми иными доступными способами. Изначально этот орган сосредоточился на СМИ пятидесятых

годов — комиксах, журналах, виниловых пластинках и книгах, — но со временем под его юрисдикцией оказались и новые формы медиа, включая и видеоигры. Для того чтобы отразить расширяющуюся сферу его компетенции, в конечном счете этот орган был переименован в Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (BPJM)⁴.

19-го декабря 1984 года BPJM назвал первые три видеоигры, которые он внес в «черный» список: *River Raid*, игра о сражениях в воздухе, созданная компанией Activision, аркадная игра *Battlezone* компании Atari и *Speed Race*, гоночная игра для Commodore 64, в которой надо было давить пешеходов. «*Battlezone* была внесена в список из-за прославления войны и пропаганды агрессивного поведения, — рассказывала Петра Майер, вице-президент BPJM. — *River Raid* также была запрещена за прославление войны и стимуляцию жестокого поведения». За все эти годы BPJM внесла в свой список сотни игр — в основном из-за жестокого содержания. «Примерно 90 процентов игр были внесены в список из-за изображения насилия, — рассказывала Майер. — Конечно, понимание „подробного изображения насилия“ несколько изменилось за прошедшие годы».

Угроза попасть в список BPJM вкупе с общим отвращением к насилию стали серьезными препятствиями для германских игровых разработчиков, размышлявших о создании более традиционных экшн-игр, особенно в восьмидесятых, когда дети и подростки составляли большую часть потребителей видеоигр. «BPJM оказывал влияние на игры, создававшиеся в Германии, — рассказывал Цеват Йерли, основатель немецкой игровой студии Crytek, создавшей *Far Cry* — насыщенный экшном 3D-шутер, вышедший в 2004 году. — Я полагаю, что компании изменили вектор своего развития. Законы определенно оказывают влияние на разработку и производство. Германия — очень социальная страна, правительство берет на себя ответственность за социальные элементы в большей степени, чем, например, правительство США. США не волнует, что именно находится в вашем автомобиле, пока этот автомобиль способен передвигаться. В Германии же правительство интересуется состоянием и содержимым вашего автомобиля, потому что правительство убеждено, что это оказывает влияние на социальную безопасность, и на этот случай существует масса законов. Каждой областью жизни в Германии управляют или с помощью общества, или с помощью законов, и я полагаю, что наше правительство думает, что может взять на себя всю ответственность за развлечения или каналы связи, которые могут воздействовать на культуру или же молодых людей».

⁴ Слово *schriften* в изначальном названии надзорного органа относилось к печатным медиа, хотя закон, благодаря которому и возник этот регулятивный орган, никогда не ограничивал его роль надзором за печатными СМИ.

К тому же игровые разработчики Западной Германии в большой степени находились под влиянием национальной любви к настольным играм. Германия по сей день является крупнейшим в мире потребителем такого рода игр на душу населения. В частности, немцы любили социальные настольные игры с простыми правилами и на экономическую или стратегическую тематику — вроде *The Settlers Of Catan*. Наряду с отвращением к насилию этот фактор побудил западногерманских игровых разработчиков к созданию управленческих и торговых игр. «Поток подобных игр из Германии пошел оттого, что немцы проявляли высокий интерес к экономическим или стратегическим симуляторам», — рассказывал Нильс Хольгер Хеннинг, директор по развитию бизнеса в немецком игровом издательстве онлайн-игр Bigpoint. «Торговые и стратегические игры, — добавлял Йерли, — отражали немецкий стиль игр. В Германии существовала игра *Hanse*, которая пользовалась большим успехом».

Основанная на истории торгового Ганзейского союза, который доминировал в торговле по всему побережью Балтийского моря с XIII по XVII столетие, *Hanse* представляла собой торговую игру. Наряду с исторической игрой *Kaiser*, основанной на управлении королевством, *Hanse* сделала торговую и управленческую тематику главной отличительной особенностью западногерманского игрового бизнеса. Вместо того чтобы развязывать кровопролитные войны, игроки выстраивали свои бизнес-империи или королевства с помощью торговли, дипломатии и осторожного управления. Корни всех этих игр можно усмотреть в *The Sumer Game* — игре 1969 года, посвященной городскому управлению и разработанной американским программистом Ричардом Мерриллом, но появление подобных игр в большей степени зависело от немецкого рынка настольных игр.

Пока Западная Германия, Великобритания, Франция и Испания разрабатывали свои отличительные стили в области видеоигр, лишь некоторые европейские страны последовали их примеру. Это было особенно удивительно в случае с Италией. На протяжении семидесятих годов Италия была ведущим производителем видеоигр на континенте. В стране были три компании — производители игровых автоматов (хотя никто из них не создавал собственные игры), и даже выпускались первые домашние консоли, которые попадали на полки европейских магазинов. Даже в восьмидесятые в Италии в этом плане все выглядело довольно хорошо: Zaccaria, производитель игровых автоматов из Болоньи, приступила к созданию своих собственных игр, начав с выпуска «стрелялки» *Quasar*. Но *Quasar* не оправдала возложенных на нее ожиданий, и Zaccaria так никогда и не создала популярную видеоигру. «Zaccaria очень много вкладывалась в разработку видеоигр в Италии, но конкуренция со стороны США и Японии была слишком высока», — рассказывает Натали Заккария, соучредитель компании. К

концу 1984 года Zaccaria окончательно разочаровалась в видеоиграх. И по какой-то необъяснимой причине до начала девяностых годов в Италии не появилось ни одной известной игровой компании. «Вполне возможно, что если бы Zaccaria не пришлось закрыться, то отдел компании, отвечавший за программы, продолжил бы свое развитие, и остальные итальянские продюсеры последовали бы его примеру, — рассказывал Заккария. — Вероятно, в Италии просто не было примера для подражания».

Другой европейской страной, которая действительно оставила заметный след в видеоиграх в восьмидесятых годах, были Нидерланды, где вместо того, чтобы делать игры, взрослые программисты тратили свое время на создание демо, демонстрирующих их навыки программирования. Это поветрие возникло в 1985 году среди голландских программистов из города Алкмара, которые набивали руку на взламывании коммерческих игр, обходя запрет на копирование и распространяя бесплатные копии через почту или же электронные доски объявлений, на которые мог зайти всякий владелец компьютера и модема. Себя эти программисты называли 1001 Crew, и то, что они делали, они называли взломом.

Одним из членов этой команды был Йоост Хоинг: «Мы соперничали с другими взломщиками по всему миру, стараясь взломать игру быстро, хорошо и незаметно⁵. Я наслаждался тем фактом, что если ты „победишь“, сделав лучший взлом, то весь мир будет копировать и играть в твою версию игры и видеть твое имя на экране». С ростом соперничества между взломщиками 1001 Crew стали добавлять к играм сообщения, из которых весь мир мог узнать, кто автор взлома. «Как правило, мы оставляли в игре „метку“, чтобы показать, кто именно это сделал, — рассказывал Хоинг. — До начала игры на экране демонстрировалось что-то вроде „Взломано в 1983 году 1001 Crew — нажмите пробел“. Эти сообщения должны были быть очень маленькими по размеру. Чтобы показывать наши навыки в программировании, мы создавали все более и более впечатляющие вступления с прыгающими логотипами, цветными полосками, музыкой и прочим. И снова — максимально маленькими по размеру». Эти демо, создававшиеся 1001 Crew и еще одной голландской группой, называвшейся The Judges, распространились по всей Европе, поскольку компьютерные пользователи делились друг с другом нелегальными копиями игр, которые были взломаны голландскими командами. «В мире Commodore 64 всем было известно наше имя. Мы были знамениты», — рассказывал Хоинг.

Работа 1001 Crew и The Judges бросила вызов другим взломщикам. «Будь под

5 Крэперы часто стремились ужать игры до предельно небольших размеров памяти для того, чтобы их скачивание или загрузка с электронных досок объявлений происходили как можно быстрее.

стать», — эффектно призывали их демо. В течение года возникли десятки демокоманд, которые пытались сделать что-то подобное, тратя целые ночи на взлом игр и создание новых демо и демонстрируя свои достижения в области программирования и взлома, породив, таким образом общеевропейскую субкультуру крэкинга, а создание демо привело к возникновению демосцены. Из Нидерландов демосцена распространилась по всей Европе, и ее признаки можно было найти повсюду от Скандинавии и Италии до Великобритании и Западной Германии. К концу восьмидесятых демокоманды путешествовали по демовечеринкам, на которых люди программировали все выходные без остановки, — это была эксцентричная версия нелегальных рейвов, которые на волне популярности эйсид-хауса распространились по всей Европе примерно в то же время. Демовечеринки больше напоминали нечто среднее между марафоном и соревнованиями по программированию, на которых работы победителей транслировались с помощью видеопроекторов. Не все посетители таких вечеринок уходили с головой в свои мониторы. «Я посещал такие мероприятия, но почти никогда не притрагивался к Commodore 64, — рассказывал Хоинг. — Нам тогда было лет 18, так что нас больше интересовали танцы, музыка, девчонки, пиво и всякое такое».

Для европейской игровой индустрии демосцена явилась одновременно и добром, и злом. С одной стороны, разработчики компьютерных игр могли улучшить свои игры, копаясь в бесчисленных программных прорывах на демосцене. «Я знаю, что музыка и работа со спрайтами, задействованные в демо, потом использовались во многих играх», — рассказывал Хоинг.

Многие создатели демо впоследствии разорвали всякие отношения со средой крэкеров и стали профессиональными игровыми разработчиками. К середине девяностых интересы тех, кто увлекался написанием демо, и тех, кому нравилось заниматься взломом программ, окончательно разошлись, и некогда единое движение разделилось на два. Демосцена двинулась в сторону легальности, и еще больше людей из среды тех, кто делал демо, стали переходить в официальные игровые студии. Финская Future Crew, которая начинала с того, что в 1986 году создавала демо на Commodore 64, является показательным примером. После того как в 1994 году команда прекратила свое существование, некоторые ее члены стали работать в ведущих финских игровых компаниях, включая и Remedy Entertainment — создателей *Max Payne*, вышедшей в 2001 году экшн-игры в духе фильмов нуар, где все было построено вокруг эффектов замедленного действия, похожих на те, что появились в фильмах «Матрица».

«Мы были повсюду, — говорил Алекс Эванс, английский игровой разработчик, который начинал делать демо под именем Statix, прежде чем стал работать в конце девяностых в студии Bullfrog Питера Мулине. — Будь ты на демосцене или же в

игровой индустрии, можно было увидеть очень сильную взаимосвязь между этими средами. Определенно есть сходство между мобильными приложениями и загружаемыми играми, где тебе нужно было уместить яркие переживания в крошечное пространство, что на демосцене умели прекрасно делать за много лет до этого».

Правда, нужно отметить, что до раскола на демосцене игровые компании воспринимали демосцену и крэкеров как врагов и правонарушителей, которые ломали их дорогостоящие игры и сводили на нет попытку предотвратить незаконное копирование, бесплатно раздавали их игры пользователям, тем самым сокращая их продажи и прибыль. «Пиратство сдерживало индустрию, — говорил Брюс Эверисс, который после продажи своего ливерпульского компьютерного магазина Microdigital стал операционным директором недолго просуществовавшего английского игрового издательства Imagine. — Если никто не платит за товар, значит, никто его делать не будет. Все просто. Но неприязнь игровой индустрии к крэкерам не привела к каким-то прямым действиям. «Пытались ли игровые компании остановить деятельность групп вроде 1001? Никогда, — утверждал Хоинг. — Полиции было чем заняться — вместо того, чтобы гонять группы подростков, взламывавших игры». Крэкеры были лишь частью повсеместного хищения игр в восьмидесятых. В школах по всей Европе дети энергично обменивались друг с другом играми, легко и непринужденно переписывая их с кассеты на кассету. «Всякий, кто тогда ходил в школу, может вспомнить, как там шел обмен играми, — рассказывал Эверисс. — Это взялось из ниоткуда. В один год люди не менялись играми, а на другой — бац, и все кругом начали ими меняться. Можно было продать какое-то количество игр однажды, а потом все пользователи начинали ими меняться».

Для Эверисса такой неожиданный рост школьного игрового пиратства обернулся кончиной Imagine, ливерпульской компании, которая доминировала в британской игровой индустрии на протяжении всего своего двухлетнего существования. Основанная Марком Батлером и Домиником Лоусоном, бывшими сотрудниками первого ливерпульского игрового издателя Bug-Byte, Imagine достигла успеха с первым же своим релизом — заурядной «стрелялкой» *Arcadia*. *Arcadia* стала бестселлером среди игр для Spectrum на Рождество 1982 года и превратила Imagine в одну из самых богатых игровых компаний Европы. Но за успехом последовала невоздержанность. «Это и правда было очень и очень опрометчиво, — говорил Эверисс. — Мы, по сути, в одиночку создавали индустрию. До Imagine индустрия если и существовала, то на кухнях. Imagine стала первой английской компанией, у которой были сотрудники, отвечавшие за продажи, за маркетинг. Мы первыми стали делать многоязычные версии. Мы посадили программистов в офисы, что тогда было в диковинку, а затем стали брать на работу художников и звуковиков».

Imagine стала живым доказательством мечты многих программистов — разбогатеть, создавая видеоигры. Шикарный офис компании имел гараж, забитый спортивными машинами. В возрасте 23 лет Батлер стал символом мечты яппи восьмидесятых: молодой человек разбогател благодаря своему духу предпринимательства. Компания организовала собственное рекламное агентство и начала распространять свое влияние по всей Европе. В какой-то момент владельцы Imagine даже попытались взять в аренду ресторан на вершине маяка Святого Иоанна, также известного как Радио Сити Тауэр, но испугались завышенной арендной платы, которую потребовал владелец, местный городской совет. «Это было похоже на нас, — говорил Эверисс. — Мы полагали, что это мог бы быть хороший офис для руководства, который крутится в воздухе и из которого все видно». Самым опрометчивым и безумным решением Imagine стало решение вложить огромное количество средств в разработку *Bandersnatch* и *Psyclapse*, которые в компании описывали как первые «мега-игры». Эти игры должны были поставляться с аппаратными улучшениями, которые, как полагали в Imagine, должны были увеличить возможности домашних компьютеров вроде Spectrum и положить начало новой эпохе в видеоиграх. Но ничего такого не произошло. В июле 1984 года Imagine обанкротилась, поскольку ее деньги уходили на стремительное расширение бизнеса, разработка их «мегаигр» шла слишком медленно, а продажи игр стали заметно падать, частично из-за пиратства. Падение компании было задокументировано телевизионной группой Би-би-си, собравшейся снять историю успеха Imagine, а вместо этого зафиксировавшей ее смерть.

Imagine была не единственной компанией, исчезнувшей в то время. Количество британских компаний, создававших игры для Spectrum, достигло своего пика в 1984 году — тогда таких компаний было 474. На следующий год таковых осталось 281, а к 1988 году их количество упало до 101. Индустрия продолжила и дальше разделяться на более крупных издателей (таких, как Ocean Software), которые выстраивали свои бизнес-империи на популярности игр, основанных на фильмах-блокбастерах и популярных телевизионных шоу вроде «Робот-полицейский», «Полиция Майами» и «Рыцарь дорог», и на бюджетные издательства вроде Mastertronic, которые продавали свои игры по цене 1,99 фунта стерлингов при обычной цене игр 8,99 фунта. К 1987 году примерно 60 процентов игр, проданных в Великобритании, были бюджетными. «При цене 1,99 фунта вряд ли кто-то будет копировать игру», — говорил Эверисс. Компании средней руки, выпускавшие оригинальные игры по полной цене, потеряли свои позиции на рынке, неспособные конкурировать по цене или известности. «В какой-то момент мы попытались работать в среднеценовом диапазоне и так и застряли посередине. Это было очень сложно, поскольку можно было существовать или в одном сег-

менте, или в другом», — рассказывал Дэвид Дарлинг, который вместе со своим братом Ричардом основал в 1985 году в Уорикшире бюджетное издательство Codemasters.

То же самое стало происходить и во Франции. Infogrames, над основателями которого смеялись французские венчурные капиталисты, когда их спросили об инвестициях в 1983 году, поглотила Cobra Soft и Ere Informatique. Тем временем Guillemot Informatique, ведущий дистрибьютор компьютерного оборудования из парижского пригорода Монтрёй, запустил в 1986 году игровое издательство под названием Ubisoft, которое быстро разрослось по всей Европе. И Infogrames, и Ubisoft превратились в мультинациональных игровых гигантов. Более дикие элементы ранней европейской игровой индустрии начали исчезать из бизнеса. Создатель сюрреалистичных игр Мел Краучер продал свою компанию Automata UK за 10 пенсов в 1985 году, а Жан Луи Ле Бретон оставил игры и стал журналистом. Европейская индустрия начала стремительно расти. Компании сливались, расширялись, возникали маркетинговые команды, и рос профессионализм сотрудников. Вскоре в игровом бизнесе начали доминировать компании вроде Ocean, Infogrames и US Gold, британского издателя, которые занял видное положение, конвертируя американские игры на домашние компьютеры, столь популярные в Европе.

Сформированная в Бирмингеме Джеффом Брауном, бывшим учителем и певцом прог-роковой группы Galliard, US Gold стала примером триумфа делового разума над креативностью. Свой первый домашний компьютер, Atari 800, Браун купил сразу после того, как компьютеры стали пользоваться популярностью в Великобритании. «В стране было не так много людей, у кого был Atari, да и те были энтузиастами, а если ты был энтузиастом, то значит, ты был готов к играм, — рассказывал он. — У меня был номер американского журнала *Compute!*, в котором было множество прекрасных игр, о которых я никогда и не слышал. Скриншоты выглядели потрясающе, поэтому я подумал, что куплю себе одну из этих игр». Игрой, которую он себе выбрал, была *Galactic Chase*, выпущенная в 1981 году компанией Stedek Software. Это была прямая копия аркадной игры *Galaxian*, и уровень исполнения ее намного опережал все то, что создавалось на тот момент в Великобритании. «Многие британские программисты по-прежнему писали на бейсике, — говорил Браун. — А эта игра ушла на световые годы вперед всего того, что создавалось тогда в Великобритании».

После того как Браун заработал немного денег на импорте *Galactic Chase* в Великобританию, он купил билет на самолет и отправился в США, чтобы приобрести права на еще большее количество игр, созданных североамериканской компьютерной игровой индустрией, которая вышла в мировые лидеры после зрелищного краха Atari.



Аркады в действии: британский подросток играет в игру Ю Судзуки 1989 года *Turbo Out Run*.
Пол Браун/ Rex Features

МАКИНТОШИЗАЦИЯ

Однажды в 1975 году один студент Гарвардского университета решил составить семилетний план, в результате которого возникло одно из крупнейших игровых издательств в мире. То было время *Pong*, но Трип Хоукинс, студент, о котором идет речь, был взбудоражен возможностями нового мира видеоигр. «С того момента, как в 1972 году я увидел первый компьютер, я понял, что хочу делать видеоигры, — рассказывает он. — У меня было стойкое ощущение, что люди должны взаимодействовать с виртуальным пространством, а не сидеть, словно овощи, перед экраном телевизора. К тому моменту я уже создал несколько настольных игр, но потом увидел компьютер и тут же понял, что смогу с его помощью „наполнить телевизор настоящей жизнью“».

Еще до того, как он сформировал свой план, Хоукинс прочитал об открытии одного из первых компьютерных магазинов и о микропроцессоре Intel — компьютере в одном чипе. Он понял, что в недалеком будущем видеоигры могут стать главной формой развлечений. Однако против него была технология. Компьютеры тех лет были слишком дорогими и слишком примитивными, чтобы Хоукинс мог реализовать свои мечты.

Поэтому Хоукинс решил провести следующие семь лет в подготовке к 1982 году — году, в котором, как он рассчитывал, компьютерные технологии догонят его видение видеоигр. «По моим подсчетам выходило так, что к тому моменту в домах людей появится достаточное количество компьютерных систем для того, чтобы могла существовать компания по созданию компьютерных игр», — рассказывал он. Своего плана он придерживался с религиозной фанатичностью. Свой университетский курс по стратегии и теории игр он выстроил так, чтобы можно было учиться создавать видеоигры. Он получил степень MBA и все соответствующие деловые навыки, которые могли понадобиться ему для управления своей будущей компанией. Он провел кропотливые исследования рынка на предмет интереса потребителей к компьютерным и консольным играм. В 1978 году он поступил на работу в компанию Apple Computer, где нашлось применение его бизнес-навыкам. Благодаря опциону на покупку акций

Apple в момент, когда компания в 1980 году вышла на фондовую биржу, он тут же получил необходимое финансирование для старта его собственного игрового бизнеса. «За те четыре года, что я проработал в Apple, я заработал достаточно для того, чтобы профинансировать существование своей компании», — рассказывал он.

К концу 1981 года Хоукинс был готов к дальнейшей реализации своего плана, но к тому времени бум на видеоигры был уже в самом разгаре. «На тот момент я ощущал себя опоздавшим, — признавался он. — Из-за успеха первых игровых систем Atari и крошечных компаний, создававших программы для Apple II, появилось множество компаний, уже делавших видеоигры, я насчитал 135 различных конкурентов. Но у меня было уникальное видение, и я полагал, что смогу с ними конкурировать и стать одним из лидеров. Вот что с тобой может произойти после того, как ты несколько лет пообщаешься со Стивом Джобсом».

Твердо придерживаясь своего плана, Хоукинс ушел из Apple в первый день 1982 года и приступил к формированию Electronic Arts. В представлении Хоукинса, Electronic Arts должна была копировать старую систему голливудских киностудий, которая возникла в двадцатых годах прошлого века, — компания должна была контролировать и разработку игры, и ее издание и распространение. Electronic Arts должна была создавать игры для разных платформ, упаковывать их в коробки, а не в пластиковые пакетики и напрямую поставлять продукты розничным продавцам. Компания также должна была раскручивать своих игровых разработчиков, как если бы они были кинорежиссерами — талантливыми провидцами новой эпохи интерактивных развлечений. Рекламные материалы компании ориентировались на тезис «игры как искусство»: «Мы — ассоциация электронных художников, объединенных общей целью. Продукты, которые мы создаем, обращены к воображению человека в противоположность инстинкту беспричинного разрушения». Другие рекламные проспекты и ролики задавали потребителю вопрос: «Может ли компьютер заставить тебя плакать?» и обещали ему игры, которые «размоют традиционные различия между искусством и развлечением, образованием и фантазией»¹.

Но к 21 марта 1983 года, когда Electronic Arts выпустила свои первые игры, североамериканский видеоигровой бизнес уже летел в тартарары. «Официально Atari рухнула в декабре 1982 года, — рассказывал Хоукинс. — СМИ, ритейлеры и потребители ушли с рынка в 1983 году, оставив Electronic Arts в пустоте. Компании-новички

¹ Electronic Arts недолго раскручивала своих игровых дизайнеров на манер артистов. «Даже при том, что мы получили некоторую известность, общественность это не слишком интересовало, — говорит Хоукинс. — Для потребителей гораздо важнее было то, чтобы игры были веселыми, а не то, кто их сделал и почему. В результате этот подход постепенно сошел на нет, и сами продукты стали более крупными брендами, чем их создатели».

вроде Electronic Arts сосредоточились на Apple II, Commodore 64 и прочих компьютерных системах. Но эти рынки были не очень крупными, поскольку компьютеры были слишком дороги и сложны в использовании. Это был скорее рынок энтузиастов, нежели потребителей».

Мир домашних компьютеров после краха Atari был неприветливой средой для тех, кто надеялся заработать себе на жизнь созданием видеоигр. «Это было жестокое время, — говорит Бинг Гордон, в то время бывший главой по маркетингу и разработке продуктов в Electronic Arts. — Мы вошли в эпоху мрачного средневековья интерактивных развлечений. Пять лет между 1982-м и 1987-м были невероятно сложным временем. Каждое Рождество все эксперты ведущих газет напоминали потенциальным потребителям, что видеоигровой бизнес умер вместе с Atari и больше никогда не возродится».

Сам рынок разлетелся на осколки — его фрагменты разошлись по бесчисленным домашним компьютерным системам, у каждой из которых были собственные технологии и возможности. К тому же этот рынок — в отличие от консолей, игры для которых издавались на картриджах, — был просто пронизан пиратством. «Люди могли просто взять и украсть твою игру. Они не покупали ее, они брали и копировали ее», — рассказывал Роб Фулоп, игровой разработчик из компании Imagic, которая сперва была одним из лидеров консольного рынка, а в эпоху крушения безуспешно пыталась выжить за счет создания компьютерных игр.

Различия между аппаратной начинкой компьютеров и консолей заставили игровых разработчиков переосмыслить свои подходы к работе. Средствами управления стали не джойстики, а клавиатуры. Игры перестали записываться на микрочипы картриджей и начали распространяться на дискетах. «У компьютеров было куда более продолжительное время загрузки, но гораздо больший объем памяти и более высокое разрешение экрана, чем у видеоигровых консолей, — рассказывал Дон Даглоу, который стал продюсером в Electronic Arts после того, как компания Mattel прекратила заниматься его консолью Intellivision. — Была возможность сохранять игру на диске, и поэтому мы могли позволить себе делать игры длиннее. Возможности дискет сделали нас более амбициозными». Но компьютеры все равно оставались слишком медленными. «Разработчики игр для домашних консолей концентрировались на проектах с динамичным и интенсивным действием, а компьютеры тогда были слишком медленными, поэтому приходилось попотеть, чтобы сделать игру интересной», — рассказывал Майкл Кац, который с начала катастрофы ушел из Coleco и стал президентом сан-францисской компании по созданию компьютерных игр Eruh.

К тому же пользователи домашних компьютеров были совершенно другим типом потребителей, чем владельцы консолей, с которыми привыкли работать игровые компании. ПК-пользователи были старше, имели куда более серьезное образование и обладали техническим складом ума². «До катастрофы видеоигры были нацелены на молодых людей, в то время как компьютерные игры были адресованы более взрослой аудитории», — объяснял Крис Кроуфорд, который после краха Atari стал свободным игровым разработчиком.

Различия в «железе» и вкусах потребителей привели к тому, что игровые разработчики стали отходить от экшнов к более медленным и более сложным формам игр. «До катастрофы игры были ориентированы на массовый рынок, а игры, начавшие выходить после катастрофы, уже были нацелены на фанатичных поклонников игр, которые жаждали сложности, и это вызывало еще большее отторжение у широкой аудитории», — рассказывал Дэвид Крэйн, соучредитель игрового издательства Activision.

Большинство дебютных игр Electronic Arts стали отражением этой новой эпохи сложности. Наиболее характерными примерами таких игр были *M.U.L.E.* и *Pinball Construction Set*.

M.U.L.E. представляла собой компьютеризированную многопользовательскую настольную игру, основанную на экономике спроса и предложения, а сами игроки становились колонизаторами далеких планет, пытавшимися с нуля выстроить свою финансово-промышленную империю. Создатель этой игры транссексуал Дэн Бунтен, позднее сменивший пол и превратившийся в Дани Бунтен Берри, черпал вдохновение в «Монополии» и романе «Достаточно времени для любви» Роберта Хайнлайна, научно-фантастическом пересказе тяжелых испытаний пионеров Дикого Запада. Целью каждого из четырех игроков в игре было захватить участки земли для добычи полезных ископаемых, ведения сельского хозяйства и производства энергии и в конечном счете стать самым богатым и могущественным человеком в галактике. Но если «Монополия» была построена на жесточайшей конкуренции участников, то в *M.U.L.E.* игрокам нужно было обмениваться друг с другом энергией и продовольствием для того, чтобы гарантировать взаимное выживание. *M.U.L.E.* потерпела неудачу на рынке, но найденный в ней оптимальный баланс между конкуренцией и сотрудничеством игроков сделал ее прекрасным примером многопользовательской игры.

2 Они и должны были быть таними. В то время домашние компьютеры выглядели пугающе. У них не было оконшек и мышки, и на экране просто мерцал курсор >, нетерпеливо ожидая, когда пользователь введет команды на компьютерном языке, коим обычно был бейсик.

Другая новинка от Electronic Arts — *Pinball Construction Set* позволила игрокам создавать собственные виртуальные столы для игры в пинбол за счет использования дополнительной компьютерной памяти и возможности сохранения игровых данных. Наряду с вышедшей в том же году игрой *Lode Runner* — платформером с возможностью создания новых игровых уровней — эта игра стала первым продуктом, позволившим игрокам самостоятельно создавать игровой контент, — впоследствии эта концепция получила развитие в таких играх, как *Quake* и *Little Big Planet*. Создатель *Pinball Construction Set* Билл Бадж пришел к этой идее после того, как некоторое время поработал в Apple: «Людам в Apple нравилось играть в пинбол во время обеда — в то время это было чем-то вроде бзика. Инженеры могли часами оттачивать свое мастерство на этих машинах — типичный для программистов синдром навязчивых мыслей и телодвижений. Я ходил с ними за компанию и наблюдал за игрой. И тогда мне пришла в голову мысль сделать пинбол для Apple II». В результате в 1981 году вышла *Easter Blaster* — игра в пинбол, в которой был всего лишь один стол и которую Бадж выпустил через свою компанию BudgeCo. Потом он пришел к выводу, что игра в пинбол, которая позволит людям создавать новые столы, может стать куда более привлекательной и удобной версией этой забавы. Благодаря времени, которое он провел в Apple, он точно знал, как должна работать такая система. «Я наблюдал за разработкой Macintosh и был хорошо знаком с Lisa. В это время я познакомился с графическим интерфейсом пользователя и понял, насколько круто все это было, — рассказывает он. — Я полагал, что можно создать еще больше подобных вещей на Apple II».

Lisa, как и ее находящийся в стадии разработки преемник — Macintosh, была новейшей компьютерной системой от Apple. В обеих системах использовался новаторский подход к компьютерным интерфейсам — графический интерфейс пользователя, или просто GUI. Понятие GUI возникло в 1950 году, когда инженер-электрик Дуглас Энгельбарт пришел к выводу, что компьютерами стало бы куда легче пользоваться, если бы люди взаимодействовали с ними посредством телевизионных экранов, а не посредством клавиатур, перфокарт и переключателей. Но в ту эпоху, когда компьютеры и телевизоры были еще в новинку обществу, его идеи были отвергнуты как сумасбродные и нереалистичные. А затем разгорелась холодная война, и все изменилось.

В августе 1957 года Советский Союз произвел первый успешный запуск межконтинентальной баллистической ракеты, а 4 октября того же года вывел на орбиту первый в мире искусственный спутник — «Спутник-1». Следующий шаг был очевиден — размещение ядерных боеголовок на межконтинентальных баллистических ракетах. Американское правительство ответило на это созданием Агентства по перспек-

тивным оборонным научно-исследовательским разработкам (ARPA, впоследствии переименованное в DARPA), которое должно было обеспечивать финансирование исследований, призванных помочь США вернуть себе технологическое превосходство над своим сверхмощным конкурентом. И в 1964 году ARPA решила профинансировать исследования Энгельбарта, выделяя ему по одному миллиону долларов в год. С помощью этих денег Энгельбарт создал GUI — основу практически всех компьютеров, выпускавшихся с середины девяностых. Он изобрел компьютерную мышку, графический интерфейс с оконными оболочками, которые пользователи могли открывать и закрывать, сворачивать, разворачивать и перемещать по экрану, разработал текстовый процессор, придумал концепцию «вставить» и «вырезать» и разработал иконки, на которые можно было наводить курсор и кликать по ним с помощью мышки. Короче говоря, он создал шаблон всех современных GUI — таких, как *Windows* компании Microsoft и *Mac Os* компании Apple. В 1973 году исследовательский институт Xerox PARC в Пало-Альто, используя идеи Энгельбарта, создал Alto — один из первых компьютеров, в которых использовался графический интерфейс. Xerox почти ничего не сделал для того, чтобы превратить Alto в коммерческий продукт, но, когда соучредитель Apple Стив Джобс посетил этот институт, он тут же разглядел потенциал GUI. Первый компьютер Apple, который получил название Lisa и в котором использовался GUI, поступил в продажу в 1983 году. Он познакомил широкие массы с идеями Энгельбарта, но его высокая цена — 9995 долларов — привела к коммерческому провалу. Однако уже на следующий год Apple вновь попробовала выйти на рынок, выпустив Apple Macintosh. В отличие от Lisa стоивший 995 долларов Macintosh мгновенно обрел популярность. Для тех, кто пользовался недружелюбными и пугающими компьютерами конца семидесятых и начала восьмидесятых, это был момент освобождения от страхов и предубеждения.

«Человечный интерфейс компьютера, каким мы знаем его сегодня, с окнами и мышкой, был в новинку в мире персональных компьютеров на тот момент, когда были выпущены Lisa и Macintosh», — рассказывает Дэрин Адлер, программист из компании ICOM Simulations, находившейся в штате Иллинойс. Macintosh произвел революцию в компьютерном дизайне, поскольку конкуренты Apple немедленно бросились создавать GUI для следующих поколений своих домашних компьютеров³. К тому же Macintosh оказал сильное влияние на игровых разработчиков, многие

3 Это поколение, появившееся после Macintosh, включало в себя Acorn Archimedes, Atari ST и Commodore Amiga. IBM PC и совместимые с ним компьютеры стали популярными благодаря третьей версии операционной системы *Windows* компании Microsoft, которая была выпущена в 1990 году.

из которых увидели в GUI возможность сделать сложные игры более легкими для понимания. Влияние это было столь велико, что журналист *Computer Gaming World* Чарльз Ардай утверждал, что видеоигры подверглись процессу «макинтошизации». «GUI существует для того, чтобы упорядочить интерфейс и сделать его второстепенным, — говорит Кроуфорд. — Большинство игр имели прямые интерфейсы: двиньте джойстиком влево, и ваш герой пойдет влево. GUI же приблизил нас к абстракции, переместив некоторые глаголы с экрана в кнопки или в меню. Это здорово расширило список используемых действий, которые мы могли бы предоставить игроку».

Кроуфорд использовал преимущества графического интерфейса Macintosh в своей игре *Balance Of Power* — вышедшем в 1985 году симуляторе геополитики времен холодной войны, в котором игроки могли играть или за США, или за СССР. «На самом деле мы скорее использовали не графический интерфейс, а вычислительную мощность Mac, — рассказывает Кроуфорд. — Я перешел с Atari с ее восьмибитным процессором и 48 килобайтами RAM на Mac с шестнадцатибитным процессором и 128 килобайтами памяти».

На момент выхода *Balance Of Power* холодная война длилась уже 40 лет, и конца ей не было видно. Более того, агрессивная и бескомпромиссная позиция Рональда Рейгана наводила на мысль о реальности ядерной войны. «Милитаристская риторика правительства Рейгана вызвала во мне страх перспективы ядерной войны с Советским Союзом, — рассказывал Кроуфорд. — В те дни многие разделяли этот страх. Было ощущение, что холодная война разогреется и станет горячей войной. Еще со времен моего студенчества я пытался понять, как нации могли вогнать себя в идиотизм войны. Я сильно интересовался военной и дипломатической историей и наконец-то пришел к пониманию базовых принципов. И я захотел разъяснить эти принципы».

Цель игрока в *Balance Of Power* заключалась в том, чтобы победить конкурирующую супердержаву, увеличивая свое влияние на весь мир. Игроки могли использовать дипломатию, военные возможности, шпионаж, деньги или народные волнения для того, чтобы пошатнуть положение страны-соперника, но нужно было избегать столкновений с другой супердержавой, чтобы история человечества не закончилась ядерной войной. Вспышка ядерной войны заканчивала игру простым сообщением: «Вы разожгли ядерную войну. Нет, не будет никакого изображения ядерного гриба с ошметками тел, разлетевшимися по воздуху. Мы не поощряем неудачу».

Симулятор Кроуфорда стремился как можно точнее воспроизвести мировую реальность, используя даже такие неясные понятия политологии, как «финляндизация» — термин, которым описывались усилия Финляндии успокоить соседа — Советский

Союз во время холодной войны, подвергая цензуре антикоммунистические СМИ и отказывая в предоставлении убежища политическим беженцам из СССР. Сложность игры, скрытая за простым интерфейсом выпадающего меню и иконками, по которым нужно было кликать, была такова, что Кроуфорду впоследствии пришлось написать и издать книгу, в которой разъяснялось внутреннее устройство игры. «Я надеялся на то, что игроки оценят всю сложность действительности, что они поймут, что военные действия порой приемлемы, но они должны применяться рассудительно и в контексте общей дипломатической стратегии», — рассказывает Кроуфорд. Несмотря на всю свою сложность и политизированность, *Balance Of Power* продана тиражом порядка 250 000 экземпляров — внушительное количество для того времени.

Тем временем разработчики в ICOM Simulations переосмысливали жанр текстовых приключений, используя для этого графический интерфейс Macintosh. «Наша идея заключалась в том, чтобы сделать приключенческую игру с применением пользовательского интерфейса Macintosh, — рассказывает Адлер. — Программы вроде *MacPaint* и *Mac Finder* вовсе использовали мышку и возможности пользовательского интерфейса. То же самое мы хотели сделать и в приключенческой игре. Одна из наших идей сводилась к формуле: „Когда ты в чем-то сомневаешься, попробуй сделать так же, как в *Finder*“. Другая — выдержать игру в стиле, который подходил бы к черно-белому дисплею Macintosh. Именно поэтому мы сделали историю в духе фильма нуар — фильмы этого жанра изначально были черно-белыми».

Когда ICOM в 1984 году начала работу над своим приключением в духе фильмов нуар, в структуре этого типа игр мало что изменилось с момента их первого появления на рынке в конце семидесятых. Вместо того чтобы придумать новые способы взаимодействия игроков с игровым миром, специалисты по приключенческим играм из Infocom сосредоточились на улучшении текстовой составляющей и создании так называемых «филисоф» — предметов, которые вкладывались в коробку с игрой для того, чтобы усилить впечатления. Впервые «филисы» Infocom появились в 1982 году в детективе *Deadline* и представляли собой элементы улики с места преступления — блокноты полицейских с допросами и фотографии с места убийства. «Вещи в упаковке стали отличительной чертой наших игр и служили чем-то вроде защиты от пиратства, поскольку простое копирование дискет не могло помочь вам в решении всех головоломок», — рассказывал соучредитель Infocom Дейв Леблинг.

Но главным отличием Infocom от всех конкурентов было большое внимание к повествованию. Для того чтобы создавать увлекательные сюжеты для игр, студия начала сотрудничать с профессиональными авторами вроде Дугласа Адамса, который помог превратить свою научно-фантастическую комедию «Автостопом по галактике» в ви-

деоигру. «Это было очень тесное сотрудничество, не обычное взаимодействие автора и игрового разработчика, при котором автор разговаривает с разработчиком всего пару часов, а затем спустя много месяцев играет в финальный вариант игры, это было совсем не то, что на языке пиарщиков называется „сотрудничество“, — рассказывает Стив Мерецки, игровой разработчик из Infocom, который работал с Адамсом над *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*. — Адамс же был восхищен совместной работой, поскольку он понял игровую среду, но не чувствовал все нюансы этой среды так же тонко, как кто-то вроде меня, кто проработал в индустрии несколько лет. Он постоянно генерировал какие-то сумасшедшие идеи — вроде того, что игра будет обманывать тебя. С другой стороны, он был самым большим канительщиком в мире. Обычно он все затягивал до последней минуты, а потом ждал еще месяцев шесть. Как-то раз он сказал: „Я люблю дедлайны. Особенно я люблю, как они со свистом проносятся мимо“».

После завершения работы над *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy* в 1984 году Мерецки засел за работу над *A Mind Forever Voyaging* — игрой, которая наряду с *Trinity*, вышедшей в 1986 году, стала верхом совершенства Infocom в литературном плане. Как и в игре *Balance Of Power*, источником вдохновения для *A Mind Forever Voyaging* стал Рональд Рейган. «Рейган в тот момент только что одержал оглушительную победу на выборах, став президентом еще раз, и я здорово испугался, поскольку презирал и его, и его правительство, — рассказывает Мерецки. — Текстовые приключения оказались подходящей средой для выражения эмоций. Играя день и ночь в игры такого типа, ты перебираешь различные решения для загадок, поэтому я посчитал, что они — наиболее эффективная среда для того, чтобы донести мои мысли. Я хотел показать Рейгана как политика правых взглядов, подстрекающего американский народ к войне и потворствующего фундаменталистам, растрачивающего бюджет и уничтожающего окружающую среду. Я хотел выставить его человеком невысокого ума, каким он и был на самом деле».

Действие игры разворачивалось в далеком будущем — в 2031 году. Игрок брал на себя управление первым в мире разумным компьютером, имеющим облик обычного человека по имени Перри Симм и созданным для жизни в компьютерном симуляторе реальности, в котором воплотились все эффекты государственной социальной политики, повторявшей позицию Рейгана. Исследуя различные модели будущего, игрок открывал для себя реальность полицейского государства, в котором нет места свободному выбору и мир может быть уничтожен в любой момент из-за развития ядерного оружия. Перед игроком, управляющим Перри Симмом, вставала проблема этического выбора между миром насилия и миром свободы.

Пока Кроуфорд изо всех сил пытался найти издателя для своего видения холодной войны, Infocom решила поддержать политическую игру либерально на-

строенного Мерцки. «Некоторые люди выказывали беспокойство по поводу того, что многих покупателей игра могла рассердить, но Дэйв Леблинг, человек весьма консервативный, ухватился за эту идею, заявив, что каждый должен иметь возможность выражать свои политические взгляды и что сам он, вполне вероятно, когда-нибудь сделает игру, которая критикует либеральные принципы», — рассказывает Мерцки.

«С точки зрения политики я был рад, что у Стива есть такое право. Я всегда выступал за свободу слова. Он создал хорошую игру, и она стоила того, — рассказывал Леблинг. — Можно было представить себе ее продолжение, в котором люди восстают против государства, слушая как Перри Симм рассказывает о своих паршивых социально-экономических моделях».

Игра Брайана Мориарти *Trinity* представляла собой фантастическое путешествие во времени, и речь в ней также шла об опасности ядерных бомб и угрозе атомной войны. «Изначально, в 1983 году, я задумывал приключенческую игру, основанную на „Тринити“, — рассказывал Мориарти⁴. — Вдохновился я исторической книжкой „День „Тринити“ Лансинга Ламента, которую я прочитал за много лет до этого, еще когда учился в старших классах. Захватывающая история первой атомной бомбы сразу захватила мое воображение по нескольким причинам. Она прекрасно подходила под интерактивную историю, в которой персонаж из будущего получает возможность изменить ход истории. Это была история о проблеме выбора».

Но пока Infocom концентрировалась на литературном стиле, ее главный конкурент — Sierra Online — принялась искать выход из жанровых ограничений текстового приключения, которые все больше и больше выводили из себя Роберту Уильямс, соучредителя и ведущего игрового дизайнера компании. Перемены в стратегии Sierra начались с игры *Time Zone* — фантастического приключения, продававшегося по цене 99 долларов и занимавшего шесть дискет двойного размера. Эту игру Уильямс рассматривала как видеоигровой эквивалент помпезных фильмов Сесила Блаунта Де Милля. Закончив работу над этой эпопеей, она публично призналась, что полностью выдохлась и не может и мысли допустить о создании еще одного текстового приключения. После создания еще нескольких приключений, основанных на лицензии Disney, Уильямс наконец-то получила полную свободу для воплощения нового проекта — сказки *King's Quest*, вышедшей в свет в 1984 году. Для создания этой игры Уильямс отказалась от Apple II в пользу более продвинутого PCjr — недорогой версии

4 Во время испытания «Тринити» был произведен первый взрыв ядерной бомбы, который произошел 16 июля 1945 года около Аламогордо, Нью-Мексико.

стандартного ПК компании IBM. PCjr позволил ей включить в свои игры анимацию, о чем она так долго мечтала.

Новый компьютер также помог уменьшить зависимость игрового процесса от ввода текста в машину, позволив игрокам передвигать персонаж по экрану с помощью клавишей курсора на клавиатуре PCjr. Но полностью отказываться от использования текста Уильямс не стала, и поэтому игрокам приходилось печатать команды для любых других действий. Смешение анимации и приключений в *King's Quest* стало переломным моментом для жанра, но лишь в игре *Déjà vu: A Nightmare Comes True*, созданной в 1985 году компанией ICOM, игроки наконец-то смогли освободиться от диктата текстовых команд. В *Déjà vu* вообще не использовались текстовые команды. Вместо этого игрок мог выбирать из списка слов, а затем кликать по объекту или персонажу, с которым он хотел произвести то или иное действие. Сюжет *Déjà vu* решительно проигрывал работам Sierra или Infocom, но ICOM показала путь вперед. С появлением и развитием анимации и GUI текстовые приключения к концу восьмидесятых годов задышали на ладан, а вместе с ними и Infocom. «Мы были слишком ориентированы на тексты и тратили большую часть памяти компьютера на слова, а не на картинки, — рассказывал Леблинг. — В те дни в играх было много графики и совсем немного слов, а мы полагали, что персональный компьютер куда лучше подходит для слов. Мы были враждебно настроены по отношению к графике, и это не сыграло нам на руку».

Приключенческие игры были не единственным жанром, в котором разработчики исследовали горизонты повествования видеоигр. Ричард Гэрриот, владелец компании Origin Systems, также стремился сделать сюжет основной особенностью в своей серии ролевых игр *Ultima*. После выпуска в 1983 году игры *Ultima III: Exodus* он получил первые письма от своих поклонников. Письма потрясли его. «Я зачарованно читал о том, что люди делают в моих играх, — рассказывает Гэрриот. — Одни писали о том, что, купив игру, они получили массу наслаждения, пройдя основной сюжет, а потом возвращались обратно и снова убивали всех до единого. Другие писали, как нашли более короткие пути к прохождению игры, сбросив маску хорошего парня и просто вырезая всех жителей в деревне, поскольку это был самый быстрый способ прокачки героя». Наряду с восторженными похвалами Гэрриот начал получать гневные письма от сторонников Bothered About Dungeons & Dragons («Обеспокоенные относительно D&D», BADD), организации, которая обвиняла *Dungeons & Dragons* в распространении сатанизма и была основана Патрисией Пуллинг, убежденной, что ее 19-летний сын Ирвинг покончил с собой из-за ролевой игры. Пуллинг не была знакома с *Ultima III: Exodus*, но ей было достаточно того, что на коробке с

этой игрой был изображен демон, и ее последователи соглашались с ее взглядами. «Это было время, когда христиане в Соединенных Штатах были настроены резко против ролевых игр, — рассказывает Ричард. — Я получал гневные письма от религиозных групп, которые называли меня сатанистом, развращающим американскую молодежь». Гэрриоту же казалось, что и авторы гневных писем, и некоторые его поклонники неправильно воспринимают его работу. «Мне это казалось смешным и нелепым, — говорит он. — Я делал игры, которые, как мне кажется, в целом были довольно позитивными, и вот появилось изрядное количество людей, которым кажется, что я задеваю их веру».

Гэрриот решил, что четвертая *Ultima* должна поменять свои дух и сюжет. «Я очень много думал, что я могу сделать такого, что побудило бы людей к хорошим поступкам в реальном мире», — рассказывал он. В итоге он пришел к решению сделать игру о достоинстве. В поисках нескольких простых истин, которые он мог бы положить в основу игры, Гэрриот проштудировал массу книг по философии и этике. В итоге он свел восемь достоинств к трем общим принципам: верность, любовь и храбрость. Его уверенность лишь возросла, когда он заметил, что один из его любимых фильмов — «Волшебник страны Оз» — также сводится к этим идеям, воплощенным в Страшиле, Железном Дровосеке и Трусливом Льве. «Я сам пришел к пониманию верности, любви и храбрости, но и Фрэнк Баум тоже пришел к подобному выводу, — рассказывал он⁵. — Мне придало уверенности то, что один из моих литературных кумиров пришел к точно такому же выводу, и потому я решил придерживаться верности, любви и храбрости». Гэрриот решил создать игру, в которой бы давалась моральная оценка всем поступкам игрока. Игрок должен был совершать добрые поступки, а не просто набирать очки и наращивать богатство, как это было принято в ролевых играх. От того, насколько добродетельным было поведение игрока, зависел его успех в игре. «Я пытался мыслить крайне рационально, не обязательно какими-то банальными критериями вроде того, что если бы люди играли за хорошего героя, то тогда бы игра их вознаграждала, а если бы они отклонялись от этого пути, то ничего бы не получали, — рассказывает он. — Например, я придумал тест: если при столкновении со злым существом, которое было слабее тебя, ты решал убежать от него, то я называл тебя за это трусом. Если же ты решался на схватку с ним — неважно, выжил ты после этого или нет, — я называл тебя доблестным героем. Но если ты убегал от волка или какого-то другого дикого, но, по сути, не злого зверя, я понижал показатели твоей доблести, поскольку я не считаю

5 Автор детского романа 1900 года «Удивительный волшебник из страны Оз», на котором и было основано действие того фильма.

проявлением отваги убийство дикого животного, которое напало на тебя лишь потому, что ищет себе пропитание».

Среди тестов, которые Гэрриот предлагал пройти игрокам, был тест со слепой хозяйкой магазина, которую игрок легко мог обчитать. «Если игрок обманывал ее, она не замечала этого и позволяла вам уйти. При этом она ничего не говорила, — рассказывает Гэрриот. — Но компьютер все равно фиксировал тот факт, что вы поступили как лживый ублюдок и вор. Через некоторое время вам нужно было вернуться к этой женщине за важной подсказкой. И если вы ранее обманули ее, она говорила: „Я была бы рада помочь человеку достойному, но ты самый бесчестный воруга и ублюдок, какого я только встречала, и я тебе ничего не скажу“. Все тесты в игре я построил по схожему принципу — игрок никогда не мог сразу понять, правильно ли он поступил или неправильно. Это давало о себе знать по прошествии некоторого времени, по мере накопления хороших и дурных поступков игрока».

Вышедшая в 1985 году *Ultima IV: Quest of the Avatar* стала серьезным отклонением от принятых стандартов ролевых игр. Моральная составляющая и поиск духовного просвещения добавили новое измерение в серии *Ultima*. К тому же было хорошо заметно, что Гэрриот всеми силами старался отойти от традиционных миров, созданных в других фэнтези-играх под впечатлением от творчества Толкиена. Гэрриот вместе со своими коллегами сильно беспокоился о том, что привнесенные им в жанр перемены могут возмутить многих игроков. «Эта игра сильно отличалась от подобных игр, поэтому я искренне волновался, предполагая, что она никому не будет нужна и что ее никто не поймет, — рассказывает Гэрриот. — Даже в нашем офисе находились люди, которые высказывали на этот счет определенные сомнения». Но, к радости Гэрриота, *Ultima IV* стала бестселлером серии. Письма от поклонников также показали, что игрокам пришлось по душе все изменения. Одно из таких писем запомнилось Гэрриоту особо: «Письмо было написано матерью одного из игроков, и там говорилось следующее: „У моей дочери были личные проблемы из разряда тех, которые вы так ясно продемонстрировали в игре. Ваша игра показала их причины и следствия, которые абсолютно соответствуют устройству реального мира. Моя дочь прошла через это, и я просто хотела написать вам письмо, в котором как родитель хотела бы выразить вам благодарность. Я тронута той работой, которую вы сделали“».

К концу 1986 года стало совершенно ясно, что видеоигры более не существуют в моральном вакууме. От заигрывания с моралью в *Ultima IV* до политических размышлений в *A Mind Forever Voyaging* и социальных и экономических аллегорий *M.U.L.E.* игровые разработчики открывали для себя новые глубины собственной среды — во многом благодаря распространению домашних компьютеров. Крах индустрии, про-

изошедший в начале восьмидесятых, поспособствовал рождению и развитию многоликости видеоигр.

* * *

Изменения стали происходить и вне домашних стен, поскольку разработчики аркадных игр сумели приспособиться к миру после катастрофы и научились выживать при меньшем количестве аркадных залов и сократившемся наплыве посетителей. «1982 и 1983 годы были очень трудным временем как для Exidy, так и для всей развлекательной индустрии в целом, — рассказывал Хауэлл Иви, игровой разработчик, трудившийся на одного из американских производителей игровых автоматов. — Индустрия нуждалась в изменениях. Стратегии заключались в разработке новых, более быстрых и привлекательных игровых систем».

Производители игровых автоматов и игр для них, которые смогли пережить катастрофу, сосредоточились на основном преимуществе игровых автоматов перед домашними системами — «железе». В отличие от создателей игр для дома разработчики игровых автоматов могли решать, какая именно технология лучше всего подходит для их игр, вместо того чтобы бороться с ограничениями популярных домашних платформ. Это было то преимущество, благодаря которому создатели игр для игровых автоматов стремились удержать людей, посетивших залы аркад. Они предлагали графику и звук такого уровня, которого не могли достичь домашние компьютеры или консоли, а также создавали красивые, привлекательные, оригинальные корпуса автоматов и разрабатывали контроллеры, специально предназначенные для своих видеоигр.

Например, игра *Crossbow*, выпущенная компанией Exidy в 1983 году, позволяла игрокам взять в руки арбалет, из которого они могли стрелять по появляющимся на экране врагам, что помогло вернуть интерес к играм с использованием светового оружия⁶. Вскоре залы игровых автоматов переполнились звуками пальбы, поскольку игроки стреляли по террористам, зомби и преступникам из разнообразного пластикового оружия в таких играх, как *Operation Wolf*, *Beast Busters* и *Virtua Cop*.

Эд Логг из компании Atari Games тем временем разработал оригинальный дизайн корпуса игрового автомата для того, чтобы подчеркнуть те возможности межличностного общения, которые давала игрокам его фэнтези-«стрелялка» *Gauntlet*, созданная в 1985 году. «Идея *Gauntlet* возникла из двух главных источников, — рассказывает

6 Игры со световым пистолетом существовали еще до появления видеоигр. Первой такой игрой была *Seeburg Ray-O-Lite*, электромеханическая игра 1936 года, в которой нужно было стрелять по уткам. Первой видеоигрой, использовавшей эту идею, стала игра *Shooting Gallery* для системы Magnavox Odyssey. В комплекте с этой игрой шло игрушечное ружье.

Логг. — На тот момент мой сын подсел на *Dungeons & Dragons* и очень хотел, чтобы я сделал игру в таком же духе. Другой вещью, которая повлияла на меня, стала компьютерная игра *Dandy*. Она была рассчитана на совместное прохождение вчетвером. Я соединил эти две идеи, в результате чего возникла *Gauntlet*». В конечном счете это была игра, в которой использовались атрибуты *Dungeons & Dragons* — войны, магии и монстры, но фактически это была „стрелялка“ в большом лабиринте. Однако гениальность Логга проявилась в создании такого корпуса игрового автомата, за которым могли, как команда, играть сразу четверо человек. *Gauntlet* превратилась в эпицентр общения в аркадных залах, став той игрой, которая объединяла игроков. Люди могли присоединиться к игре в любое время, просто бросив монетку в игровой автомат, и часто выходило так, что совершенно незнакомые люди начинали играть вместе. Благодаря способности брать деньги с четырех человек одновременно эта игра стала дойной коровой для владельцев игровых залов, принося им высокую прибыль, чего они не видели со времен расцвета аркадных залов начала восьмидесятых. В разгаре своей популярности автомат с *Gauntlet* приносил в среднем примерно по 900 долларов в неделю.

Но дизайн автоматов Логга был, однако, совсем никаким по сравнению с работой Ю Судзуки, японского игрового разработчика и сотрудника компании Sega, который занял видное положение сразу после крушения видеоигрового рынка. Судзуки помещал свои игры в корпуса, больше напоминавшие ярмарочные аттракционы. Его игра в гонки на мотоциклах *Hang-On*, вышедшая в 1985 году, стала результатом пятилетней исследовательской работы на рынке видеоигр и аттракционов парков развлечений. Корпус *Hang-On* представлял собой точную копию мотоцикла с экраном, установленным на ветровое стекло. Игроки могли наклонять мотоцикл влево или вправо и использовать рукоятки на руле для ускорения и торможения.

На волне успеха этого автомата Судзуки пошел еще дальше в игре 1986 года — *Out Run*, гоночной игре, которая возникла из его любви к спортивным машинам и фильму «Гонки „Пушечное ядро“», комедии 1981 года о нелегальных гонках через всю территорию США. Вооружившись видеокамерой, видеомагнитофоном и блокнотом, Судзуки отправился в двухнедельную поездку по Европе с целью собрать необходимую информацию для создания игры. Во время посещения Монако он заметил самый желанный автомобиль восьмидесятых — Ferrari Testarossa. И в тот же момент он решил, что именно этот автомобиль станет основой для *Out Run*. Судзуки сделал *Out Run* хвалебной одой гонкам и стилю восьмидесятых, который был непредставим без свободного шоссе и быстрого суперавтомобиля с подружкой-блондинкой на пассажирском сиденье. В машине была даже встроенная аудиосистема, предлагавшая на

выбор четыре синтипоповые мелодии, которые были созданы Судзуки во время поездок под впечатлением от его европейского турне. И поскольку нужно было достигнуть точки назначения за определенное время, игрокам приходилось вести автомашину очень быстро. *Out Run* стала игрой, посвященной удовольствию от вождения, а не обычной гонкой.

Последним штрихом Судзуки стал смахивающий на коробку автомат, похожий на внутреннюю часть автомобиля, где использовалась гидравлика, с помощью которой автомат мог дрожать и передвигаться в соответствии с происходящим на экране. Когда *Out Run* впервые продемонстрировали на японской специализированной выставке в октябре 1986 года, восхищенные толпы людей сражались за возможность взглянуть на автомат хоть одним глазком. Игра стала одной из самых популярных гоночных игр восьмидесятых.

Эксперименты Судзуки с дизайном игровых автоматов достигли своей вершины в 1990 году в игре *G-Loc: Air Battle* — гигантском игровом автомате, представлявшем собой реактивный истребитель, который был способен поворачиваться на 360 градусов и в кабине которого размещался игрок.

Разработки новых игровых автоматов и использование графических технологий помогли привлечь и удержать людей, заходивших в залы игровых автоматов, чей суммарный доход стабилизировался между 2 и 3 миллиардами долларов в год спустя некоторое время после катастрофы. Продвинутое технологическое решение даже сподвигло Юджина Джарвиса, создателя таких аркадных хитов начала восьмидесятых, как *Defender*, вернуться в игровой бизнес. «Я видел, как технология развивалась из пикселей семидесятых и начала восьмидесятых в трехмерную анимацию, технологию „motion capture“. Область видеоигр находилась на пороге мощнейшего технологического прорыва, позволявшего создавать игры с эффектом присутствия и богатым игровым опытом».

Воодушевленный новыми возможностями, Джарвис воссоединился со своим бывшим работодателем, компанией Williams, и принялся за работу над своей новой игрой — *Narc*, сверхжестокой оде рейгановской войне с наркотиками. «*Narc* была про войну с наркотиками на грани, — рассказывает Джарвис. — Игровые персонажи Макс Форс и Хитман выполняли свою миссию — защищать невинных и карать виновных. И хотя можно было разорить торговцев наркотиками и засадить их в тюрьму, куда веселее было разнести их вдребезги с помощью ракетной установки или сделать из них шашлык с помощью огнемета. Если говорить начистоту, то торговцы наркотиками уносят жизни больше, чем любая другая болезнь в нашем обществе. Поэтому они должны получить по заслугам, а не рассчитывать на условный срок». Помимо бру-

тального посыла «Скажи наркотикам нет» *Narc* стала известна и потому, что это была одна из первых игр, которые использовали оцифровку, технику, которая позволяла игровым разработчикам записывать видео или звук и импортировать это в свою работу, тем самым здорово улучшая визуальные качества и звуковой ряд игры. «Самое крутое в таком методе работы заключается в том, что ты можешь работать напрямую с актерами, костюмами, съемочной площадкой и прямиком переносить эти образы в игру, — рассказывает Джарвис. — Это позволяет добиваться превосходного фотореалистичного качества. Можно отшлифовать всю нюансы, освещение, действия актера и диалоги».

Когда *Narc* появилась в залах игровых автоматов в 1988 году, мрачное средневековье, о котором говорил Гордон из Electronic Arts, закончилось. И все это благодаря японской компании по производству игрушек, которая единолично вернула видеоигры из забвения.



Семейный компьютер: Два японских ребенка играют в нинтендовскую консоль. Reuters/ Corbis

ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПРОДАЖИ КОНТЕНТА

Это была странная пара. С одного края стола сидел Хироси Ямаути, 49-летний глава Nintendo — японской компании по производству игрушек, основанной в 1889 году и поначалу занимавшейся производством игральных карт. Он был бизнесменом до мозга костей с маниакальным стремлением превратить бизнес, который он унаследовал от своего деда, в глобального гиганта. Его беспредельные амбиции, очевидно, возникли в тот момент, когда он возглавил Nintendo в 1949 году. Его первым действием на новом посту стало увольнение кузена, единственного родственника, работавшего в Nintendo, после чего он уволил всех менеджеров, сохранявших лояльность его деду, — Ямаути явно хотел получить абсолютную власть над компанией.

С другого края стола сидел Сигэру Миямото, только-только закончивший колледж, — любитель побренчать на банджо и мечтатель, чьи лохматые волосы до плеч шли вразрез с аккуратным стилем японского бизнесмена. Еще ребенком Миямото мечтал о том, что станет затейником, кукольником или мультипликатором, и его бросало в дрожь от одной только мысли, что он станет «служащим», одним из множества запуганных страхом увольнения «винтиков» корпоративной Японии. Он надеялся на то, что жизнь в компании по производству игрушек будет лучше. Миямото попал на собеседование в компанию только потому, что его отец был знаком с другом Ямаути, и строгий босс Nintendo сразу же сказал ему, чтобы тот завтра пришел к нему с идеей новой игрушки. Миямото вернулся на следующий день, размахивая красочной вешалкой, сделанной из мягкой древесины и украшенной изображениями животных, нарисованных яркими акриловыми красками. Металлические вешалки могут поранить ребенка, объяснил молодой дизайнер. Поразившись, Ямаути взял Миямото на должность графического дизайнера. Шел 1977 год, и никто еще в мире не знал, что вместе они полностью перевернут как бизнес, так и внутреннее содержание видеоигр. Миямото пришел на работу в Nintendo в важный момент. Под руководством Ямаути компания предпринимала вторую попытку войти в видеоигровой бизнес. Первая попытка Nintendo закончилась неудачей. В 1975 году компания выпустила *EVR Race*, ар-

кадную игру, в которой нужно было делать ставки на лошадей и которую разработал Гэнъё Такэда. Эта игра практически сразу провалилась из-за того, что использование в игровом автомате видеокассет с записанными видеофрагментами приводило к регулярным поломкам машины, и она постоянно требовала ремонта.

Теперь же Ямаути надеялся добиться успеха на поприще видеоигр, представив на рынке две домашние консоли, бывшие клонами *Pong*, — *Color TV Game 6* и *Color TV Game 15*. И если к концу 1975 года в США уже поняли ошибки с *Pong*, то для Японии домашние видеоигры все еще были в диковинку. До 1977 года на этом рынке существовала только одна игровая консоль — *TV Tennis* японской компании по производству игрушек Epoch, и эта консоль была всего лишь региональной версией *Magnavox Odyssey*.

Для Nintendo это было удачное время для выхода на рынок: в 1977 году на японский рынок с успехом вышли *Pong*-консоли, сделанные корпорациями вроде Bandai, Hitachi и Epoch и привлекшие японских потребителей возможностью играть дома. Nintendo стала одним из победителей в японской войне версий *Pong* для дома. Компания по производству игрушек из Киото продала более миллиона своих *Color TV Game*, превратившись, таким образом, в заметного игрока в стремительно развивавшейся японской видеоигровой индустрии. На то время японский игровой бизнес в основном фокусировался на внутреннем рынке, даже тяжелая артиллерия — Taito и Sega — вместо того, чтобы стараться завоевать весь мир, концентрировалась на том, чтобы привлечь внимание японских посетителей игровых залов. Namco, еще одна крупная компания, производившая игры для игровых залов, не имела даже собственной команды разработчиков. Вместо этого она предпочитала довольствоваться прибылью, которую ей приносили японские версии игр, придуманные американской компанией Atari.

На фоне всего происходящего было мало оснований считать, что японская видеоигровая индустрия может стать серьезным конкурентом таким американским компаниям, как Atari и Bally Midway. Послевоенная Япония, быть может, и превратилась из поверженного врага в успешного экспортера товаров промышленного назначения, но ее индустрия развлечений плелась далеко позади растущей экономической мощи. Для американцев и европейцев японское кино означало «Годзиллу», которое, несмотря на возникший культ, все-таки воспринималось в качестве шутки. И хотя работы режиссера Акиры Куросавы оказывали непосредственное влияние на голливудские фильмы вроде «Звездных войн» и «Великолепной семерки», об этом мало кто догадывался. Даже манга и аниме практически никогда не выходили за пределы Азии.

Но потом появилась *Space Invaders*, игра, созданная компанией Taito и превратившаяся из чисто японского в глобальный феномен. Феноменальный успех этой игры

позволил местным игровым компаниям обрести чувство уверенности в себе. Неожиданно идея конкуренции на мировом уровне стала восприниматься как реальная возможность, а не как несбыточная мечта. На это Namco ответила тем, что стала самостоятельно создавать собственные игры, Nintendo снова вошла в аркадный бизнес, а Taito открыла офис в США. Бешеная прибыль, которую приносила *Space Invaders*, укрепила уверенность Ямаути в том, что будущее Nintendo лежит в области видеоигр. Своим сотрудникам он отдал приказ отбросить все старые идеи и сосредоточиться на создании новаторских видеоигровых продуктов, которые помогут Nintendo обойти конкурентов.

Первым отреагировал Гумпей Ёкои. Ёкои был главным создателем игрушек в Nintendo, чей творческий гений позволял создавать игрушки, которые поддерживали компанию на плаву на всем протяжении семидесятых годов¹. Однажды вечером, добираясь домой, он увидел, как скупающий бизнесмен убивал время игрой с карманным калькулятором с жидкокристаллическим дисплеем. Портативная видеоигра, заключил Ёкои, была бы намного более приятным способом скоротать время. Вдохновленный, он приступил к созданию такого устройства. В своем подходе к созданию портативной игры Ёкои следовал собственной философии дизайнера: «нестандартное применение выдохшейся технологии». Согласно этой философии, объяснял он, следует избегать последних технологических решений и находить новые области применения для «зрелой технологии, которую можно дешево производить в массовых масштабах». Результатом его работы стала *Game & Watch*, недорогая переносная ЖК-игра, которую можно было использовать и в качестве цифровых часов. Первую игру из серии *Game & Watch* — игру в жонглирование *Ball* — Nintendo выпустила в апреле 1980 года, и она мгновенно обрела успех. В следующие 11 лет Nintendo продала более 30 миллионов игр серии *Game & Watch*. Спустя год после выхода *Ball* дебютная игра Миямото *Donkey Kong* подтвердила новый статус Nintendo, поставив компанию на один уровень с такими представителями японской видеоигровой элиты, как Taito, Sega и Namco.

Но неумная потребность Ямаути достичь успеха в бизнесе была далека от удовлетворения. И пускай ему удалось превратить Nintendo в одну из крупнейших видеоигровых компаний в мире всего за несколько лет, Ямаути жаждал царствовать над всей индустрией. Он решил, что Nintendo должна создать рассчитанную

¹ Ёкои начал работать в Nintendo в 1965 году и поначалу занимался ремонтом поточной линии по производству игральным карт, пока Ямаути не попросил его создать игрушку на Рождество 1969 года. Он придумал *Ultra Hand* — руку на длинной пластмассовой палке, с помощью которой можно было хватать разные небольшие предметы. Эта игрушка продавалась в количестве более миллиона экземпляров.

на картриджи видеоигровую консоль для японского рынка и попытаться скопировать мощнейший успех Atari VCS 2600 в Северной Америке. В 1982 году Ямаути нацелился достигнуть уровня успеха, сравнимого со взлетом Atari. На тот момент продажи домашних *Pong*-консолей в Японии снизились до минимальных значений, а консоли, в которых использовались картриджи, не смогли завоевать внимание местных геймеров. Компания Bandai отказалась от дальнейшей поддержки Supervision 8000, первой японской консоли, в которой использовались картриджи, и решила запустить японскую версию приставки Intellivision компании Mattel. Главный конкурент Bandai — компания Epoch активно продвигала консоль Cassette Vision, выпущенную в 1981 году одновременно с флагманской игрой *Kikori No Yosaku*, в которой нужно было вырубать деревья, но продажи этой консоли крайне медленно набирали обороты.

Если консольный рынок развивался медленно, то продажи домашних компьютеров, которые производили компании типа NEC и Fujitsu, резко ускорились, поспособствовав появлению первых японских видеоигровых издательств. Среди них была компания Koei, которую основали муж и жена Йоити и Кейко Эрикава. Свою деятельность в игровой сфере Koei начала в 1981 году с игры *The Battles of Kawanakajima* — исторической стратегии, действие которой происходило в феодальной Японии. Koei и дальше продолжила делать игры, основанные на китайской и японской истории, — например, стратегический сериал *Nobunaga's Ambition*, который появился в 1983 году. Но самой успешной их игрой стала *Night Life*, вышедшая в 1982 году.

Night Life не была игрой в прямом смысле слова. Это был компьютеризированный секс-справочник для компьютера NEC PC-8801, в котором давались советы по сексуальной жизни, сопровождаемые примитивными черно-белыми рисунками, а также была возможность отслеживать менструальные циклы. Коммерческий успех этой игры породил абсолютно новый жанр в видеоиграх — *бисёдзё гэму*, или «симуляторы свиданий».

В буквальном переводе *бисёдзё гэму* означает «игра с красивыми девушками», и возник этот жанр после того, как несколько компаний, стремясь извлечь выгоду из успеха *Night Life*, смешали воедино интерактивность видеоигр с сюжетами и общим видом манги *бисёдзё*. Эти комиксы до сих пор широко распространены в Японии, их свободно читают на публике, ориентированы они на девушек-школьниц и зачастую, если не всегда, имеют порнографическое содержание². В своих самых экстремальных

² Терпимость Японии к такого рода комиксам и играм отчасти можно объяснить влиянием синтоизма, традиционной религии страны, в которой нет предосудительного отношения к сексу.

проявлениях *бисёдзё*-манга предлагает читателям доступ к самым диким сексуальным фантазиям вплоть до жестокого изнасилования и педофилии. Видеоигры жанра *бисёдзё*, также известные как *эроге*, были не менее откровенными. В течение года после выхода *Night Life* японские игровые издательства принялись выпускать игры вроде *Lolita Syndrome* от компании Epoch, в эпизодах которой игроки должны были метать ножи, срезая одежду с девочек пубертатного возраста.

Принадлежность к жанру *бисёдзё гэму* определялась скорее по сексуальному или романтическому подтексту, а не по стилю игры, но тем не менее из этого жанра развились близкие по духу жанры — например, такие, как *яой*, или «любовь мальчиков». В этих играх обыгрывались сексуальные или романтические отношения между мальчиками-подростками, и нацелены они были прежде всего на женскую аудиторию — в отличие от жанра *бара* («любовь мужчин»), нацеленного на гомосексуалистов. Главной целью в симуляторах свиданий было развитие привлекательности своих персонажей и их навыков общения для того, чтобы добиться расположения виртуальных друзей или подруг³. Иногда целью был секс, но большинство таких игр были сосредоточены исключительно на романтике — так же, как чрезвычайно популярный игровой сериал *Tokimeki Memorial* о романтических отношениях между школьниками, который издавала компания Kōmō. Другим ответвлением жанра стали «симуляторы жизни», в которых игрок должен был заниматься воспитанием девочки или группы девочек. Ярким примером игр подобного типа стала вышедшая в 1991 году игра *Princess Maker*: смысл игры состоял в том, чтобы обеспечивать и воспитывать девочку-сироту, выстраивая для нее будущую карьеру, которая могла быть какой угодно — в диапазоне от проститутки до премьер-министра.

По большей части японские власти практически не обращали внимания на сексуальное содержание *бисёдзё гэму*, но иногда эти игры испытывали на прочность пределы национальной терпимости. Первой такой игрой стала *177*, которая вышла в 1986 году и целью в которой было изнасилование девочек-подростков. Игра вызвала осуждение в парламенте Японии, что побудило издателя игры изъять ее из продажи.

В следующий раз *бисёдзё гэму*, манга и аниме оказались под пристальным вниманием в 1989 году — после ареста Цутому Миядзакки, серийного убийцы, который похитил, замучил и убил четырех девочек в возрасте от четырех до семи лет. Вплоть до своей поимки Миядзакки насмехался над семьями своих жертв, посылая им письма, в

3 Порнографическая игра 1992 года *Dokusei*, разработанная компанией élf, положила начало эротическим «симуляторам свиданий».

которых подробно расписывал свои преступления, а однажды и вовсе оставил кости жертвы на пороге дома, где жили ее родители. Во время ареста полиция обнаружила у Миядзаки коллекцию из более чем 5000 видеокассет, среди которых было много порнографического аниме. Из-за этого Миядзаки получил прозвище «Отаку-убийца» — в честь японской молодежной субкультуры *отаку*. Обычно под *отаку* понимаются люди, одержимые аниме, мангой и видеоиграми до такой степени, что могут одеваться и вести себя на публике так же, как их любимые персонажи. Чудовищные преступления Миядзаки вызвали по всей стране возмущение и беспокойство относительно широкого распространения *отаку*. В ответ на массовые протесты издатели *бисёдзё гэму* сформировали Computer Software Rinri Kiko — организацию-регулятор, которая была призвана следить за содержанием игр подобного рода. Первым следствием создания Computer Software Rinri Kiko стал полный запрет игр, в которых присутствовали инцест, зоофилия и педофилия.

Еще одна общественная дискуссия разразилась в 2009 году, когда нью-йоркская группа Equality Now, борющаяся за права женщин, запустила международную кампанию против симулятора насильственного секса *RapeLay*. В результате захватившей весь мир кампании японское правительство выступило с угрозой законодательно запретить игру. Издатели игры быстро изъявили готовность никогда не создавать ничего подобного в будущем.

Из-за своей сексуальной откровенности *бисёдзё гэму* редко издавались за пределами Японии, но внутри страны этот жанр был очень популярным — особенно среди владельцев домашних компьютеров. Бестселлеры в этом жанре достигали продаж в полмиллиона копий и даже более. Популярность жанра в Японии была такова, что его влияние заметно сказывалось на некоторых играх, выходивших за пределами страны. Самым характерным примером этого влияния стала серия файтингов *Dead or Alive* компании Тестмо. В этой игре, где все внимание было сфокусировано на колыхающихся грудях женщин-бойцов, явно просматривался след *бисёдзё гэму*. Наиболее ярко такая связь с *бисёдзё гэму* проявилась в ответвлении вышедшего в 2003 году сериала *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, где игроки могли одевать своих женщин-бойцов в разнообразные откровенные бикини и покупать им подарки.

Симуляторы жизни и свиданий также оказали влияние на Ясухиро Вада, разработчика серии *Harvest Moon*, «симулятора фермерского хозяйства», который стартовал в 1996 году на Super NES. «Когда я только начинал свой путь в игровом дизайне, существовал симулятор жизни под названием *Princess Maker*, в котором нужно было воспитывать из девочки принцессу. Под влиянием этой игры я создал для PC Engine

средненькую игру под названием *Metal Angel*», — рассказывает Вада⁴. Но в ставших более популярными играх серии *Harvest Moon* нашлось место и «симуляторам свиданий», а уход за садом оказал самое сильное влияние на весь игровой сериал. «Я никогда не объединял свою основную работу с уходом за садом, но моим хобби было разведение растений. Меня очень успокаивает забота о живых существах, к тому же она учит тебя дорожить жизнью», — говорит Вада.

Часто *bisёдзё гэмү* принимали форму визуальных романов: это стало еще одной исключительно японской формой видеоигр. Визуальные романы выросли из жанра текстовых приключений, которые появились в Японии, когда издатель Micro Cabin выпустил в 1982 году игру *Mystery House*. *Mystery House* дала путевку в жизнь целому пласту японских приключенческих игр, в которых были задействованы иллюстрации в манга-стиле. Примерами такого рода игр стали детектив 1983 года *Portopia Serial Murder Case* и игра 1984 года *Princess Tomato and the Salad Kingdom*, в которой главными героями были антропоморфные овощи, а сама игра создавалась с целью убедить детей есть больше овощей и зелени.

Но поскольку в середине восьмидесятых потребители в Японии начали уделять больше внимания консолям, а не компьютерам, японские игровые разработчики стали заметно упрощать свои приключенческие игры, уменьшая набор команд до короткого списка вариантов, из которых игрок должен был выбрать нужный. В конечном счете такой упрощенный подход привел к созданию игры *Otogirisō* компании Chunsoft — вышедшей в 1992 году довольно известной игре ужасов, воспринимавшейся всеми как оригинальный визуальный роман. *Otogirisō* свела все действия игрока к минимальному набору вариантов, выбирая из которых игрок мог влиять на дальнейшее развитие сюжета. И хотя большинство визуальных романов были выпущены только для японского рынка, один японский хит все-таки смог преодолеть межнациональный барьер — им стал вышедший в 2001 году психологический детектив *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

В то время как японские создатели игр для домашних компьютеров осваивали новые жанры, Nintendo вовсю работала над запуском своей новой консоли. Ямаути приказал инженеру Масаюки Уэмура разработать такую консоль, которая бы не только опередила на год всех своих конкурентов в области технологий, но и была бы на две трети дешевле, чем конкурирующая приставка Epoch Cassette Vision. Первоначально Уэмура оснастил свой Family Computer (сокращено Famicom) клавиатурой, дисководом и модемом, но, чтобы исполнить требование Ямаути относительно при-

4 В выпущенном в 1993 году «симуляторе жизни» *Metal Angel* игрок должен был управлять группой женщин-супергероев.

емлемой цены, он был вынужден отказаться от большинства этих деталей. Конечным результатом его работы стала простая картриджная консоль с игровым контроллером, снабженным крестовиной, которая впервые была применена в игре *Donkey Kong*, вышедшей в формате *Game & Watch* в 1982 году.

Как только Уэмура закончил работу над консолью, Ямаути выбрал три игры Миэмото — *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* и *Popeye* — в качестве стартовых игр для проекта и обратился к японским оптовикам, попытавшись обратить их в свою веру. Смысл нового проекта, объяснял он, заключается не в продаже самой консоли Famicom, а в продаже игр к ней. Именно игры должны принести компании и оптовым продавцам основную прибыль. «Консоль — это всего лишь инструмент для продажи контента», — сказал он оптовикам, прежде чем стал рисовать им соблазнительные перспективы огромной прибыли, которую может принести продажа картриджей для Famicom.

Коммерческое чутье и убежденность Ямаути в том, что Famicom в Японии сможет повторить успех Atari на американском рынке, быстро нашли подтверждение. В течение двух месяцев с момента старта Famicom в июле 1983 года было продано около 500 000 консолей. К концу года продажи перевалили за отметку в миллион консолей. Довольно быстро с рынка исчезли консоли-конкуренты — Bandai Intellivision и Super Cassette Vision⁵.

Но успех принес с собой и головную боль. Успех Famicom создал пользовательскую базу в сотни тысяч человек, которые рвались купить как можно больше новых видеоигр для своих только что приобретенных консолей. Проблема заключалась в том, что Nintendo попросту не могла создавать новые игры с такой скоростью. Решение Ямаути произвело революцию в видеоигровом бизнесе. Вместо того чтобы судорожно пытаться удовлетворить потребительский голод, он открыл доступ к Famicom другим игровым издательствам. В обмен на разрешение создавать игры для многочисленной и очень голодной аудитории Nintendo требовала у своих партнеров авансовые платежи на производство картриджей, забирая себе прибыль с продаж и оставляя за собой право накладывать вето на выпуск любой игры⁶.

Многие отказывались работать на таких условиях, но стремительно растущая аудитория Famicom выглядела слишком соблазнительно. Hudson Soft — создатель

5 Успех Famicom также помешал развитию MSX, линейки домашних компьютеров, которая была запущена в июне 1981 года. Эта совместная разработка Microsoft Japan и ASCII Corporation стала стандартом для домашних компьютеров, а различные версии MSX выпускались различными производителями, включая Yamaha и Sony. Этот компьютер был популярен в Японии настолько, что с середины до конца восьмидесятых стал одним из основных компьютерных форматов для игр и получил сильную поддержку в Испании и Южной Америке. Но продажи MSX заметно отставали от рекордов Famicom.

6 Nintendo запрещала выпускать для своей консоли не только низкочастотные игры, но и порнографические *бисёдзэ гэмү*.

Bomber Man и *Princess Tomato and the Salad Kingdom* — была одной из первой компаний-разработчиков, которая согласилась сотрудничать с Nintendo на этих условиях⁷. Привыкнув продавать по 10 000 экземпляров своих игр для домашних компьютеров, Hudson Soft теперь наблюдала за тем, как ее дебютная игра для Famicom — *Roadrunner*, японская версия американского платформера *Lode Runner* — распространяется по домам миллионов японцев. Впечатленные подобным уровнем продаж, ведущие японские игровые издатели не долго думая стали соглашаться работать на условиях Nintendo. К 1985 году уже 17 игровых компаний получили от Nintendo лицензии на создание игр для Famicom.

Одной из этих компаний была *Bullet-Proof Software*, игровое издательство, основанное американцем Хэнком Роджерсом, который переехал в Японию в середине семидесятых для работы в ювелирном бизнесе своего отца. В начале 1983 года, когда продажи домашних компьютеров в Японии стали расти, Роджерс решил выйти на рынок видеоигр, чтобы завоевать часть стремительно растущей аудитории. «Я отправился в Акихабару, район Токио, где торгуют электроникой, чтобы понять, кто же доминирует на этом рынке в Японии, и, безусловно, это был компьютер PC-8001 компании NEC», — рассказывает он. В 1983 году NEC главенствовала на японском рынке домашних компьютеров, удерживая примерно 45 процентов всего рынка, на котором, кстати сказать, было довольно много самых разных программ. «Там было много игр, — продолжает Хэнк. — Там были платформеры, „стрелялки“, приключения, головоломки. Найти можно было все, что угодно, — даже военные стратегические игры. Существовали все мыслимые жанры, кроме ролевых игр. В Японии не было ролевых игр».

Для Роджерса, страстного поклонника *Dungeons & Dragons*, проводившего много времени за этой фэнтезийной игрой во время учебы в Гавайском университете, это было явным упущением. В США ролевые игры пользовались огромной популярностью. *Ultima* и *Wizardry* были бестселлерами в области видеоигр, а *Dungeons & Dragons* и вовсе стала культурным феноменом. Но в Японии ничего не знали о разыгрывании ролей с помощью ручки, бумаги и игральные кубиков, поскольку это было непонятно японцам. Роджерс полагал, что смог бы устранить это упущение: «Именно моя наивность и натолкнула меня на мысль, что я мог бы продать ролевою игру в Японии, хотя я и понятия не имел о том, как я это сделаю».

⁷ *Bomber Man* оказалась одной из самых живучих видеоигр. После дебюта первой игры в 1983 году на протяжении 25 лет было выпущено более 40 различных версий. Оригинал был игрой для одного игрока, который должен был бродить по лабиринту, закладывая бомбы в различные препятствия для того, чтобы расчистить себе путь, и при этом уворачиваться от шаров-убийц. Правда, игра быстро превратилась в многопользовательскую игру, в которой игроки пытались подорвать друг друга.

Позаимствовав из *Ultima* и *Wizardry* многие аспекты, Роджерс создал *The Black Onyx* — прямолинейную ролевою игру, в которой нужно было исследовать подземелья и сражаться с монстрами. Роджерс выпустил игру на Рождество 1983 года и был вынужден наблюдать за тем, как падают ее продажи. Дистрибьютор игры не сдержал своего обещания заказать 3000 экземпляров игры и купил всего 600. Японские же геймеры игру просто проигнорировали. «Я вложил оставшиеся деньги в рекламу на паре страниц, которая оказалась абсолютно неэффективной, поскольку люди абсолютно не понимали, что это вообще такое, — рассказывает он. — К январю 1984 года я просадил весь свой стартовый капитал в 50 000 долларов. Я думал, что я спекся». Отчаявшись, Роджерс нанял переводчика и начал обходить все редакции японских журналов о видеоиграх с целью объяснить принцип ролевых игр и то, как играть в *The Black Onyx*. Это и спасло его компанию. «Я создавал для них персонажей и говорил, что теперь нужно делать то-то и так-то, — рассказывает он. — Спустя пару месяцев появились рецензии в журналах, и все они были восторженными. Они появились в марте. В апреле у нас уже были заказы на 10 000 экземпляров, и в каждый последующий месяц этого года мы отправляли заказчикам по 10 000 экземпляров игры».

Успех *The Black Onyx* вызвал неподдельный интерес к новой форме видеоигр и побудил многих японских геймеров попробовать на вкус *Ultima* и *Wizardry*, которые на тот момент были представлены только в англоязычных версиях. Познакомившись с этим жанром, японские игровые разработчики среагировали на *The Black Onyx* практически так же, как они среагировали на *Mystery House*, — впитали в себя чужеродные идеи и переделали их на свой лад. «Время от времени японцы берут вещи вроде рэпа, которые не являются частью их культуры, принимают их такими, каковы они есть, и делают их частью своей культуры, — рассказывает Роджерс. — Ролевые игры стали чем-то подобным».

Вопрос о японской уникальности широко обсуждался в политических кругах Японии во время выхода *The Black Onyx*. В списки национальных бестселлеров неизменно попадали книги о *нихондзин рон* («теории о японце»), которые защищали веру в культурную уникальность Японии и в некоторых случаях ее превосходство над другими культурами. Эти книги часто постулировали идею, что одной из уникальных черт Японии является способность поглощать культуры других стран и делать их частью своей культуры. В качестве доказательства этой теории авторы подобных книг иногда приводили в пример ту восприимчивость, с которой японские игровые разработчики впитали и переосмыслили идеи ролевых игр.

Игровой разработчик Юдзи Хории, создавший для компании Epic приключенческую игру *Portopia Serial Murder Case*, встал в авангарде переосмысления ролевых игр,

создав в 1986 году игру *Dragon Quest*. В отличие от разработчиков первой волны японских ролевых игр, которые жестко придерживались шаблона *Wizardry*, Хории захотел сделать нечто иное. Что-то более японское. Он отбросил реалистичный рисунок *Wizardry* и нанял Акиру Торияму, художника, работавшего над популярным аниме-сериалом *Dragon Ball*, для того, чтобы придать своей игре более живописный внешний вид, который имел бы много общего с мангой и каваем, столь популярными в Японии. К работе над игрой он привлек и сочинявшего заставки для телевизионных шоу композитора Коити Сугияму, чтобы тот сделал музыку в игре более японской. Вместо того чтобы усилить музыкой впечатление от происходящего на экране в тот или иной отдельный момент, как это обычно делается в американских и европейских фильмах, на телевидении и в играх, Сугияма создал непрерывную изменчивую мелодию, которая отражала общую атмосферу игры.

При работе над игровым текстом Хории заимствовал ритмику хайку — японской поэзии, которая стремилась к минимуму слов, — для того, чтобы придать тексту изысканное звучание при прочтении вслух. Наконец, Хории специально разрабатывал свою игру для нинтендовской консоли Famicom, облегчив тем самым процесс игры и сильно понизив использование в игре статистических данных и сложность управления, которыми отличались американские ролевые игры. Самой большой проблемой в американских ролевых играх, по его мнению, было то, что они «были очень недобрými к игроку». Получившийся у Хории продукт имел незначительное сходство с американскими играми, вдохновившими его. Игра находилась под прямым влиянием японской культуры и сосредотачивала игрока на развитии персонажа и управлении ресурсами. Хории создал первую настоящую японскую ролевую игру.

Dragon Quest положила начало важному ответвлению в эволюции ролевых игр, создав разрыв между японским и североамериканским восприятием жанра⁸. И этот разрыв со временем лишь увеличивался, поскольку японские разработчики уделяли больше внимания сюжету и коллективному управлению игровым миром, в то время как американцы и европейцы стремились освободить игроков от ограничений заранее предопределенного повествования.

Dragon Quest стала сенсацией в Японии — культурное воздействие видеоигры было сопоставимо с голливудским блокбастером. Было продано более двух миллионов экземпляров фэнтезийной эпопеи Хории. Одновременно с этим взлетели и продажи Famicom, поскольку люди покупали нинтендовскую консоль лишь для того, чтобы поиграть в игру Хории.

8 Европейские ролевые игры в основном придерживались североамериканской модели.

Dragon Quest создала успешную схему для последующего развития японских ролевых игр. Одним из первых разработчиков, которые принялись исследовать этот сегмент, стал сотрудник компании Square Хирунобу Сакагути. Как и Хории, Сакагути познакомился с ролевыми играми через американские источники. «Мое знакомство с ролевыми играми началось с английских версий *Wizardry* и *Ultima* на Apple II, — рассказывает он. — Меня не привлек сюжет первых *Wizardry*, но мне понравились сама система и мировоззрение». Его ответом на *Dragon Quest* стала *Final Fantasy* — более мрачная и полная затаенной тоски игра, которая резко контрастировала с беспечными приключениями в игре Хории. «Я привнес в игру реальную человеческую жизнь и столкновения человеческих страстей, — рассказывает Сакагути. — Я хотел, чтобы люди, отыгрывая свои роли, ощущали эти страсти более интенсивно, чем в аудиовизуальных работах и романах, в которых вы переживаете их вяло и пассивно». Выпущенная в 1987 году *Final Fantasy* снискала невероятно мощный коммерческий успех.

Вскоре каждый японский издатель захотел выпустить собственную ролевою игру. Nintendo выпустила *Mother*, ролевою игру, действие которой происходит в американском пригороде и где мечи заменены на бейсбольные биты, а целебные зелья на гамбургеры. Для своей консоли Master System компания Sega выпустила игру *Phantasy Star*, в которой были размыты границы между фэнтези и фантастикой.

Но не все в японском игровом бизнесе пребывали под впечатлением от творений Хории и Сакагути. Несмотря на свою причастность к жанру ролевых игр, в котором она отметилась игрой *Mother*, Nintendo невысоко оценивала этот жанр. Ямаути считал ролевые игры творениями для «депрессивных игроков», которые угрюмо сидят в своих темных комнатах, в то время как Миямото выражал «принципиальную неприязнь» к заранее предопределенным сюжетам этого жанра, основанным на росте «прокачки» персонажей. Но это не помешало Миямото вдохновенно поработать и в этом жанре. Его игра *The Legend Of Zelda*, вышедшая в 1986 году, перевела многие аспекты ролевых игр в формат экшна. Понятие развития персонажа, например, было обогащено возможностью получать новые виды оружия, которые игроки добывали себе в процессе прохождения игры, приобретая тем самым дополнительные способности.

Самым главным источником вдохновения для создания *The Legend Of Zelda* стало детство Миямото. Его детство прошло в Сонобэ, деревушке, находящейся в 39 милях от Киото, и все свободное время он проводил, исследуя деревенские окрестности. В *The Legend Of Zelda* он стремился воскресить те волнение и страх, которые он ощущал в детстве, блуждая по диким полям и лесам и никогда не зная, что именно он может найти. Он хотел, чтобы игроки получили свободу исследования и постоянно сталкивались «с удивительными вещами». Результатом этого стремления стал

уместившийся на микрочипе притягательный и загадочный мир, где игроки могли выбирать самые разные пути и направления своих поисков, обнаруживать потайные проходы позади водопадов и сталкиваться со странными существами. Игра Миямото была историей взросления, рассказом о том, как обычный мальчик преодолевает свои страхи для того, чтобы победить армию врагов. Это был мотив, который впоследствии стал стандартом во многих японских ролевых играх.

Ролевые игры стали самым популярным жанром в стране, что наглядно показало столпотворение, которым сопровождался выход *Dragon Quest III* 10 февраля 1988 года. В первый день продаж был раскуплен примерно миллион экземпляров игры. Бум вокруг *Dragon Quest III* нанес тяжелое оскорбление японской образовательной системе: многие школьники прогуляли в этот день занятия ради того, чтобы купить себе эту игру. Полиция арестовала 392 прогульщика, а представитель Национального полицейского агентства назвал произошедшее «национальным позором». В других отчетах были сведения о том, что дети воровали экземпляры игры у своих одноклассников и даже с полок магазинов. Все эти события вынудили Enix пообещать японскому правительству, что компания в дальнейшем будет выпускать новые игры *Dragon Quest* только в выходные дни.

Огромный успех *Dragon Quest III* подтвердил господство Nintendo в японском видеоигровом бизнесе. Домашние компьютеры, которые недавно представлялись самым перспективным вариантом для развития видеоигр, оказались отброшенными на обочину. Там же, на свалке, очутились и игры жанра *бисёдзэ гэму*, которым Nintendo не могла позволить появиться на своей консоли. Японская публика осталась равнодушной к консоли Master System, несмотря на все надежды Sega, что ее популярные аркадные игры, такие как *Shinobi*, помогут ей конкурировать с Nintendo на равных.

Nintendo поставила японскую игровую индустрию в тотальную зависимость. Ее лицензиаты сами соглашались стать рабами Nintendo: им говорилось, сколько игр они могут выпустить, когда они могут их выпустить и сколько денег на счет Nintendo они должны отчислять с каждой проданной игры. Ненасытная страсть Ямаути к расширению собственного бизнеса и наивные творения Миямото превратили Nintendo в самую мощную японскую компанию в области видеоигр. Ямаути приобрел многомиллионное состояние и теперь был готов достичь своей следующей, куда более амбициозной цели — повторить японский успех Famicom в США.



Создатель Марио: Сигэру Миямото демонстрирует свое умение играть на банджо.
Из архива Nintendo UK

Я МОГ БЫ ПОКЛЯТЬСЯ, ЧТО СЕЙЧАС 1983 ГОД

Шел 1984 год, и в глазах всего видеоигрового сообщества Nintendo выглядела посмешищем. На профильных выставках компания активно представляла Продвинутую Видеосистему (Advanced Video System) — версию Famicom для американского рынка. Чтобы избежать всяческих ассоциаций с Atari, Nintendo попыталась дистанцировать свою новую, еще не выпущенную систему от консолей недавнего прошлого, придав ей форму видеомэгафона и упирая на наличие клавиатуры, которая превращала консоль в домашний компьютер. Но никто на это не купился. Японская компания попыталась выйти на рынок со своей домашней консолью всего через несколько месяцев после того, как весь игровой бизнес потерпел крушение и схлопнулся. Бизнесмены, продавцы, аналитики и журналисты на профильных выставках со смехом тыкали пальцем в новинку, откалывали шуточки и закатывали глаза, пораженные смелостью этих японских неудачников.

Nintendo поняла, что ее планы нуждаются в серьезной корректировке. Не в первый раз. За год до этого, сразу же после запуска Famicom в Японии, Nintendo пыталась убедить Atari вывести эту консоль на американский рынок. Как полагала японская компания, союз между брендом Atari и играми Nintendo мог бы стать выигрышной комбинацией. Но этого не произошло. «Nintendo обратилась к нам с вопросом, не хотим ли мы делать Famicom, — рассказывает сегодня Мэнни Джерард, руководитель Warner Communications, в чьи обязанности входило руководство компанией Atari. — Они хотели, чтобы мы распространяли и производили Famicom. Но в тот момент у нас уже было полно своих проблем, и потому никаких дел с ними мы иметь не могли». Для Nintendo все выглядело безнадежно. Atari стала эпицентром катастрофы игрового мира, наглядно продемонстрировав всем, что с игровыми консолями покончено. Глава Nintendo Хироси Ямаути явно был не способен принять этот факт. Famicom пользовался успехом в Японии — так почему же он не может быть успешен в США? Ямаути настоял на том, чтобы его зять Минору Аракава, президент Nintendo Of America, занялся поисками выхода из этого тупика.

Аракава еще раз погрузился в исследование текущего положения дел в игровой индустрии. Продажи домашних консолей и видеоигр стремительно падали. Игровые издательства видели шанс на спасение в домашних компьютерах. Розничные продавцы, обжегшиеся на продуктах Atari, больше не хотели иметь ничего общего с видеоигровыми консолями. Казалось, что все было против Nintendo, но тут Аракава заметил то, чего не заметили все бизнес-аналитики, которых интересовали лишь счета и убытки: американские дети по-прежнему играли в видеоигры. Они играли в них на домашних компьютерах и по-прежнему скармливали игровым автоматам свои четвертаки. Игрокам, заключил Аракава, не надоели игры сами по себе — они просто не хотели играть в заурядные или низкокачественные игры. Он заказал разработчикам вторую модернизацию Famicom, но в этот раз потребовал представить полноценную игровую консоль — Развлекательную Систему Nintendo, Nintendo Entertainment System (сокращенно — NES). Учитывая тот факт, что качество игр для его системы играло первостепенную роль, Аракава перенял японскую систему лицензирования игр для Famicom и добавил в NES чип безопасности для того, чтобы Nintendo диктовала, какие игры могут воспроизводиться на ее системе. По задумке Аракавы любая компания, которая бы решила выпустить игру для NES без лицензии, незамедлительно столкнулась бы с судебным иском. Но на тот момент никто за пределами Японии практически не интересовался созданием игр для NES. «До появления на рынке NES очень многие консоли потерпели неудачу, — рассказывает Трип Хоукинс, соучредитель компании Electronic Arts, которая все свое внимание уделяла новейшим домашним компьютерам типа Commodore Amiga и Apple Macintosh. — Вся американская игровая индустрия считала NES огромным шагом назад. Хуже того, лицензионное соглашение выглядело абсолютно безжалостным и низводило игрового издателя до уровня раба, который никак не мог контролировать свой бизнес».

Nintendo не волновало, что думали американские издатели. У компании были десятки хитовых игр, которые можно было бы издать в США, а многие из этих игр были хорошо известны посетителям американских залов игровых автоматов. Настоящей проблемой для Nintendo стали ритейлеры. Если бы они отказались закупать NES, то тогда бы все было потеряно. Аракава решил, что NES нужны какие-то уникальные новации, которые позволят отделить систему от консолей прошлого. Nintendo разработала две такие диковинки — световой пистолет Zapper и робота ростом 24 сантиметра, получившего название R.O.B., что расшифровывалось как Robotic Operating Buddy. Благодаря таким «стрелялкам», как *Duck Hunt* и *Hogan's Alley*, световой пистолет уже приобрел широкую популярность в Японии. В этой стране Zapper был стилизован под настоящее огнестрельное оружие, но для североамериканского рынка

Nintendo стилизовала его под лазерный пистолет — из опасения угодить под критику сторонников разоружения. R.O.B. же помогал геймерам играть, наблюдая за действием на экране и перемещая физические объекты, которыми можно было управлять в самой игре, — например, передвигал блоки и открывал двери в игре *Gyromite*.

В своей маркетинговой кампании Nintendo сделала ставку на Zapper и R.O.B., надеясь на то, что это изменит отношение публики к их игровой машине. Но представители розничной торговли, посетившие в июне 1985 года Выставку потребительской электроники (CES), никак не среагировали на эти новинки и не выказали никакого интереса к NES. Обновленная система не понравилась и детям, приглашенным на фокус-группы, устроенные Nintendo. Аракава позвонил Ямаути и сказал, что, видимо, пришло время признать свое поражение. В США их консоль оказалась никому не интересна. Ямаути отказался смириться. Он не стал вникать в вердикт фокус-групп, заявив, что исследования рынка — пустая трата времени и денег. Он велел Аракаве сосредоточиться на том, чтобы добиться успеха с NES в каком-то одном американском городе, и только после этого выходить на федеральный уровень. Nintendo выбрала Нью-Йорк — самый сложный для продвижения нового продукта город в США. Причина такого выбора была проста: если получится продать игровую систему ньюйоркцам, значит, получится продать ее всем. Ямаути выделил Аракаве и его команде 50 миллионов долларов для массовой атаки на «Большое яблоко». Ключевые сотрудники Nintendo Of America упаковали свои вещи и переехали из штаб-квартиры компании в Сиэтле в новый офис в Нью-Джерси, чтобы работать там без передышки и добиться успеха с NES на Рождество 1985 года. Nintendo гарантировала розничным продавцам возврат полученных денег в случае неудачного старта продаж, потратила миллионы долларов на рекламу и усиленно демонстрировала Zapper и R.O.B. покупателям в торговых центрах. К сочельнику NES появилась в более 500 нью-йоркских магазинов. Усилия принесли свой результат. На Рождество ньюйоркцы купили 90 000 NES. Большинство ритейлеров, согласившихся взять пробные партии консолей благодаря гарантии возврата денег, решили продолжить закупки консоли и игр для нее. Тогда Nintendo приступила к аналогичным действиям в Лос-Анджелесе, потом в Чикаго, потом в Сан-Франциско, потом в Техасе и только потом запустила NES по всей стране.

И когда Nintendo в марте 1986 года выпустила на американский рынок игру Сигэру Миямото и Такаси Тедзуки *Super Mario Bros.*, NES вспыхнула, словно сверхновая звезда. *Super Mario Bros.* стала триумфальным возвращением усатого водопроводчика Марио — перепрыгивающего бочки героя игры *Donkey Kong* — и перенесла игроков в мультяшный мир доктора Сьюза, где были секретные комнаты, забавные враги и многоцветные

и яркие пейзажи. Точно так же, как игра 1994 года *Pac-Land* (ответвление игрового сериала *Pac-Man*), *Super Mario Bros.* положила начало новой эпохе платформеров. Вместо того чтобы ограничить действие одним экраном, *Super Mario Bros.* предлагала всем геймерам острые ощущения от исследования виртуальной площадки, гораздо большей, чем экран телевизора, в который смотрели игроки. Разнообразные смешные и пугающие неожиданности подстерегали игроков за каждым поворотом. Это мог быть и рыцарский замок, наполненный огнедышащей лавой, и огромный цветок, по которому можно вскарабкаться в небо, и перешедшие в игру как будто из «Алисы в стране чудес» волшебные грибы, которые превращали Марио в гигантского Супер Марио.

Для Миямото это была игра, которая так же, как и *The Legend Of Zelda*, воскрешала ту радость, которую он испытывал ребенком, блуждая по сельской местности в окрестностях Сонобэ. И для целого поколения американских и японских детей, чья свобода и тяга к исследованиям, странствиям или играм на улице были сильно ограничены урбанизацией, игра стала хорошей виртуальной заменой реальных полей, лабиринтов и дебрей. *Super Mario Bros.* стала глобальным феноменом — были проданы миллионы экземпляров игры наряду с миллионами консолей NES, на которой можно было играть в эту игру. Nintendo и ее японские лицензиаты усилили импульс *Super Mario Bros.* такими высококачественными играми, как миямотовская *The Legend Of Zelda*, фантастический экшн *Metroid* Гумпея Ёкои, приключения на тему вампиров *Castlevania* и новые версии старых аркадных хитов вроде уличных драк *Double Dragon*. Вскоре аналитики с Уолл-стрит перешли на сторону Nintendo, а розничные торговцы, которые совсем недавно не желали и думать о NES, радикально изменили свою позицию.

К летней CES 1987 года всем было абсолютно ясно, что видеоигровые консоли переживают второе рождение. На фоне цифровых гитар, прототипов проигрывателей формата Video-CD и телефонов, способных отображать черно-белые картинки на дисплее, видеоигры от Nintendo выглядели так, что заставили корреспондента журнала *Popular Mechanic* признать: «Я мог бы поклясться, что сейчас 1983 год». Другие журналисты были согласны с тем, что видеоигровой рынок снова начал расти. Газета *Milwaukee Sentinel* описывала это как «одно из самых значимых возвращений». Журнал *Fortune* упомянул Nintendo как компанию, которая «в одиночку» восстановила игровой бизнес. Лишь некоторые эксперты не были с этим согласны. «Nintendo взялась из ниоткуда. Они были очень напористыми и сумели восстановить рынок видеоигровых консолей», — рассказывал Майкл Кац, бывший глава Coleco, ставший вице-президентом Atari Corporation.

К декабрю 1987 года американских детей не интересовали их традиционные любимцы — куклы Барби и солдатики G.I. Joe. Вместо них они просили у родителей NES.

Но Nintendo продолжала жестко контролировать поставки своей системы на рынок. Отчасти это делалось потому, что компания не могла удовлетворить непрерывно возрастающий спрос, отчасти потому, что помнила о крахе Atari в начале восьмидесятых.

Nintendo не хотела создавать товарный избыток на рынке, опасаясь, что розничные продавцы могут снизить цену на любые залежалые товары, переполнившие полки магазинов, что приведет к той ситуации, которая обрекла Atari на крушение. К тому же жесткий контроль над поставками давал Nintendo возможность влиять на ритейлеров и создавать ажиотаж вокруг NES, поскольку консоли распродавались практически сразу же, как только появлялась в магазинах. Благодаря фиксированным поставкам и высокому спросу NES стала самой популярной игрушкой на Рождество 1987 года. Родители, стремившиеся угодить своим детям и положить завернутую в подарочную бумагу NES под елку, в отчаянии рыскали по магазинам, стремясь отыскать недостижимую консоль. С приближением Рождества они приходили во все большее исступление. «Они расстроены из-за того, что у нас ничего не осталось, — рассказывал один из продавцов в интервью *Milwaukee Sentinel*. — А с приближением Рождества они становятся все более грубыми».

Быть может, Nintendo слишком строго регулировала поставки своих продуктов, но на Рождество того года было продано достаточно консолей, чтобы сделать NES игрушкой номер один по продажам в 1987 году. Игровые издательства, когда-то смеявшиеся над Nintendo, теперь умоляли о выдаче лицензии на создание игр под NES. Соглашаясь на условия договора, все они попадали в жесточайшие тиски ограничений и контроля, позволяя Nintendo получить просто невероятную власть над всей видеоигровой индустрией. Лицензиаты должны были платить Nintendo за производство игровых картриджей, и поэтому даже если игра продавалась плохо, Nintendo все равно оставалась в прибыли. Nintendo также получала прибыль с каждой проданной для NES игры, диктовала, сколько игр в год должно быть выпущено той или иной компанией-разработчиком, да еще и решала, насколько хороша та или иная игра и заслуживает ли она издания вообще.

Попытки обойти жесткие ограничения Nintendo мгновенно пресекались. Австралийский игровой разработчик Beam Software был одним из тех, кто испытал на себе всю мощь гнева Nintendo. Вскоре после того, как вышла NES, в Beam нашли способ обойти систему безопасности, придуманную Nintendo, и использовали это знание для того, чтобы создать систему разработки программ в надежде продать ее издателям игр для NES. «Наши системы были гораздо дружелюбней к пользователю, чем те, что были у Nintendo, да и стоили они меньше. Нам удалось продать систему одному издателю, прежде чем про это узнала Nintendo, — рассказывает сегодня Аль-

фред Мильгром, соучредитель Beam. — Nintendo не составило труда наложить на нас свою тяжелую руку. Достаточно было сказать, что всякий издатель, который будет иметь дело с Beam и ее системой разработки программ, тотчас же лишится своей лицензии». И поскольку ни один издатель не хотел лишаться доступа к миллионам владельцев NES, Beam столкнулась с серьезными неприятностями. «Для нас это было критично: если мы не сможем решить эту проблему, значит, Beam вылетит из бизнеса, — рассказывает Мильгром. — Ситуация была ужасной. Тогда-то мы и узнали, что Nintendo обладает огромной властью, потому что они нам объяснили, что, если мы не уберем свою систему, больше мы никогда и ничего в этом бизнесе сделать не сможем». Запаниковав, Мильгром стал названивать в нинтендовский офис в Сиэтл, надеясь объяснить Аракаве сложившуюся ситуацию. «Я звонил ему каждые полчаса и говорил: „Могу ли я приехать и поговорить с вами?“ — рассказывает он. — Спустя некоторое время он позвонил президенту нашего издателя Acclaim и спросил: „Почему этот парень пристаёт ко мне и звонит каждые полчаса?“ На что тот ответил: „Ну, вы сказали, что собираетесь разорить его“».

Beam спасла себя, согласившись стать лицензиатом Nintendo. «Как только мы стали частью семьи, реальность изменилась, — рассказывает Мильгром. — Nintendo — крупная патерналистская компания, во многом напоминающая диктатуру. Nintendo говорит: „Ты теперь в нашей семье, но теперь тебе необходимо следовать правилам этой семьи“. Все очень строго и очень по-японски».

Нинтендовские стандарты были обременительны. «Они полностью пересмотрели такое понятие, как тестирование игры, — рассказывает Мильгром. — Они требовали полнейшего отсутствия дефектов — „мы не позволим вам выпускать игру, в которой есть хоть какой-то баг“. Сегодня такое требование считалось бы неслыханным для любой программы или любой игровой платформы. Nintendo понимала, что если они собираются продавать свою продукцию в супермаркетах мамам и папам, то она должна быть безупречной. Они и слышать не хотели о возвратах. Мы изменили наш подход к программированию и то, какие именно игры мы должны были делать. И это, я вам скажу, была очень тяжелая работа. Если у тебя обнаружился баг в финальной версии, то тогда ты мог пропустить Рождество, поскольку на поиск бага уходил еще месяц».

Внимание к мелким деталям, присущее Nintendo, стало особо ощутимым, когда Beam представила японскому гиганту на одобрение *Aussie Rules Footy*, игру для NES, нацеленную на австралийский рынок. «Одна из особенностей австралийских футбольных правил заключается в том, что ты можешь продолжать играть, если мяч не пересек линию, а сам игрок, который держит этот мяч, уже находится за линией, — рассказывает Мильгром. — Nintendo же нашла в игре ситуацию, при которой игрок

заходил за линию, но при этом не удалялся с поля. На что мы сказали: „таковы игровые правила“. Мы и подумать не могли, что это будет воспринято как баг. Вот насколько они были дотошными».

Но придирки Nintendo к играм ее лицензиатов этим не ограничивались. Стремясь избежать любых спорных ситуаций или появления еще одного *Custer' Revenge*, Nintendo создала обширный список тех тем и сюжетов, которые игровые разработчики не должны были использовать в своих играх для NES. Эти правила повторяли и Кодекс Хейса, которого придерживались голливудские фильмы с 1934 по 1968 год, и Кодекс комиксов 1954 года. Кодекс Хейса появился в ответ на поток скандалов в 1920-х, когда Голливуд заработал себе прозвище «Город грехов».

Введенный в действие Уиллом Хейсом, главой торговой ассоциации киносектора и организатором избирательной кампании американского президента Уоррена Гардинга, кодекс был написан католическим священником Дэниелом Лордом. Кодекс Хейса запрещал демонстрировать на киноэкране сексуальные сцены, обнаженное тело, употребление наркотиков, изображать преступников в положительном свете, сквернословить и насмехаться над религией. По этим правилам Голливуд прожил три десятилетия, создавая невинные фантазии или же поучающие притчи, в которых плохие парни всегда получали за свои преступления по заслугам.

Кодекс комиксов возник в результате того, что ряд политиков и представителей общественности усмотрели в американских комиксах рекламу порнографии, употребления наркотиков, насилия и оружия. Поднялось очень мощная волна общественного протеста против подобного содержания комиксов. Новый кодекс позаимствовал многое из Кодекса Хейса. Он запрещал такие темы, как людоедство, пытки, зомби, оборотней, секс, и требовал, чтобы в «каждом конкретном случае добро всегда одерживало победу над злом и преступники всегда наказывались за свои преступления». В нем прямо говорилось о том, что федеральные чиновники, полицейские, судьи и прочие уважаемые представители американского закона и правительства не должны представляться на страницах изданий с отрицательной точки зрения.

Многие положения «морального кодекса» Nintendo, скорее всего, были позаимствованы из Кодекса Хейса. Nintendo запрещала своим лицензиатам включать в видеоигры графические описания смерти, а Кодекс Хейса запрещал всем голливудским киностудиям демонстрировать во всех подробностях жестокие убийства. Оба кодекса запрещали сексуальные сцены, критику религии и потребление нелегальных наркотиков. Nintendo запрещала игры, в которых фигурировали алкоголь или табак, а также те продукты, в которых компания усматривала половую или расовую дискриминацию. Так, например, ремейк сверхжестоким антинаркотической игры *Narc* для NES

был очищен от всяких упоминаний о наркотиках; из всех игровых сцен была убрана кровь, которая ручьем лилась в оригинале. «Игра была выхолощена до неузнаваемости», — рассказывает создатель аркадной версии *Narc* Юджин Джарвис. Jaleco была вынуждена убрать обнаженные греческие статуи из NES-версии игры *Manic Mansion*, оригинал которой был создан Lucasfilm Games под впечатлением от *Rocky Horror Show*¹. Даже у Миямото не получилось избежать цензурных ограничений. Его клон *Rac-Man*, игра *Devil World*, вышедшая в 1984 году, не смогла выйти в США из-за того, что в ней фигурировали демоны, Библии и распятия — и это могло быть воспринято как издевательство над христианскими святынями.

Нинтендовский кодекс отличался от Кодекса Хейса и Кодекса комиксов не своим содержанием, а мотивацией. Нинтендовские правила возникли не в ответ на общественное или политическое давление, а скорее во избежание всплеск скандалов в будущем. К тому же этот цензурный кодекс был принят в одностороннем порядке, а не согласован со всей видеоигровой индустрией, как это было в случае с индустриями кино и комиксов с Кодексом Хейса и Кодексом комиксов.

Против этого кодекса практически никто не возражал. Большинство разработчиков были только рады обменять свою творческую и деловую свободу на огромную прибыль, которую могли принести игры для NES. Как и несколькими годами ранее в Японии, подавляющая часть американской видеоигровой индустрии угодила в зависимость от прихоти одной-единственной компании. Главные нинтендовские конкуренты — компании Atari Corporation и Sega — наблюдали за тем, как их консоли 7800 ProSystem и Master System подвергаются на рынке жестокому прессингу и страдают от отсутствия новых интересных игр, поскольку нинтендовские лицензиаты решили, что лучше не связываться с конкурентами Nintendo, дабы не навлечь на себя гнев японского монополиста. «Я не мог получить ни одного аркадного эксклюзива для 7800, поскольку у Nintendo были эксклюзивные соглашения с разработчиками — формальные или нет, — рассказывает Кац, в то время руководивший Atari Corporation. — Для 7800 мы не могли получить ни одной популярной аркадной игры. Поэтому все, что мне оставалось, — это попытаться заполучить популярные игры от компаний, занимавшихся компьютерными играми. Это была единственная стратегия, которой мы могли придерживаться».

К 1989 году продукты Nintendo составляли 23 процента от всех игрушек, про-

¹ На самом деле цензурные претензии к *Manic Mansion* заключались в том, что в игре был момент, в котором игрок мог изжарить хомьяка в микроволновке. Nintendo заметила этот эпизод лишь после того, как в розничную продажу уже были отправлены 250 000 экземпляров. Nintendo потребовала у Jaleco убрать из игры этот момент, сказав, что только в этом случае разработчик получит возможность продавать дополнительные тиражи.

данных в США. Торговые сети Macy's и Toys“R”Us отдавали Nintendo целые отделы своих магазинов, превращая их в места поклонения новому мессии видеоигр. *Nintendo Power*, рекламный журнал Nintendo, стал самым успешным детским журналом с ежемесячным тиражом порядка пяти миллионов экземпляров. Горячая линия Nintendo, по которой игроки могли получить подсказки по прохождению игр, принимала более 50 000 звонков в неделю. Мерчендайзинговая активность японского гиганта была столь высока, что поклонники этой компании могли есть, спать, пить, одеваться и учиться, не теряя из виду логотипа Nintendo. На рынке были представлены овсяные хлопья с Марио на упаковке, спортивные трусы с Зельдой, блокноты, обои, простыни, теннисные туфли, праздничные торты, портативные радиоприемники и мягкие игрушки с логотипами компании.

Успех Nintendo превратил компанию в мишень для американцев, которые беспокоились о растущем влиянии Японии на экономику и культуру США, — беспокойство достигло своего пика в конце восьмидесятых, когда NES находилась в зените. После того как Япония потерпела поражение во Второй мировой войне, американцы приступили к превращению Японии в азиатский форпост свободного рынка. Американская сверхдержава поддерживала деньгами улучшение инфраструктуры в Японии, помогла своему бывшему врагу получить членство в международных торговых ассоциациях и активно поощряла американские компании делиться своими технологиями с японскими. Американцы стремились облегчить продвижение японских товаров в США, снижая торговые барьеры и согласовывая фиксированный обменный курс между иеной и долларом. Япония между тем вводила на своем внутреннем рынке протекционистские законы, которые не допускали иностранные фирмы в Японию и, в частности, помогли уничтожить Atari Japan.

К концу семидесятых Японию описывали как «экономическое чудо», и при низкой заработной плате своих сотрудников японские корпорации начали массированное вторжение на американский рынок за счет американских производителей. Многие американцы отнеслись к этому экономическому натиску с самой лютой неприязнью. Протекционизм Японии и открытость Америки они рассматривали как неравную договоренность, которая губила американские компании и уничтожала рабочие места². Но, несмотря на общественное давление внутри страны, стратегическое значение Японии как союзника Америки в холодной войне перевешивало все осталь-

² Американские компании сами поспособствовали собственному падению. Многие из них с презрением относились к японцам. Они полагали, что японцы не смогут угнаться за технологиями и инновациями американцев. И они здорово ошибались. К 1987 году 95 процентов из 100 миллионов видеомagneтофонов были японского производства, несмотря на то что видеомagneтофон был американским изобретением.

ное. Экономические меры, подобные решению американского президента Ричарда Никсона ограничить импорт японских телевизоров, лишь усугубляли положение, поскольку японские компании открывали заводы в США или же просто покупали американские компании. Но нигде так ожесточенно не спорили о японском влиянии, как в автомобильной индустрии. Собственная автомобильная индустрия для американцев была больше, чем просто бизнес, — это был символ национальной экономической зрелости. И когда японские компании начали посягать на положение таких культовых компаний, как General Motors и Ford, гнев общественности вышел из-под контроля. Были случаи, когда одни люди разбивали машины Toyota, а другие патриотично покупали американские машины³. Обезумевшие комментаторы сравнивали экономический успех Японии в США со «вторым Перл-Харбором».

На фоне этой истерии успех Nintendo стал для многих еще одним примером того, как американский бизнес сдается под катком японской экономики. Для Nintendo же эта антияпонская риторика достигла своей кульминации в тот момент, когда сенатор от штата Вашингтон Солд Гортон спросил, не хочет ли компания купить бейсбольную команду Seattle Mariners, чтобы спасти ее от разорения и не допустить ее переезда во Флориду. Ямаути изъявил готовность сделать что-то хорошее для страны, которая превратила Nintendo в гиганта, и потратил 600 миллионов долларов из личных сбережений на покупку контрольного пакета акций клуба. Сам же Ямаути никогда не любил и даже не смотрел по телевизору бейсбол. «Меня никогда не интересовал бейсбол», — говорил он в то время журналистам.

Разъяренные поклонники бейсбола восприняли продажу Seattle Mariners как еще одно доказательство того, что японцы скупают Америку⁴. И Nintendo оказалась в центре приступа антияпонских настроений. Опрос, проведенный в это время, показал, что 61 процент американцев хотел, чтобы японцы убрались из Главной лиги бейсбола. Когда же новости о этом достигли Японии, Ямаути подвергся критике уже со стороны японцев — за то, что рассердил американцев. В то время в Японии прекрасно знали об антияпонских настроениях в Америке. Одна японская компания, SystemSoft, даже ответила на это созданием видеоигры *Japan Bashing*, в которой нужно было играть за американцев и цель которой заключалась в том, чтобы изменить Японию на свой манер, пытаясь заставить японцев есть пшеницу или же прекратить охоту на китов. Япония же, за которую играл компьютер, в свою очередь, вела насту-

3 Уничтожение японского автомобиля было умышленно отображено в японской игре *Final Fight*, в одном из эпизодов которой игрок разбивал машину с логотипом, сильно напоминающим эмблему Toyota.

4 Это случилось вскоре после того, как в 1989 году Sony купила Columbia Pictures, а Matsushita в 1990 году — киностудию MCA.

плению на США, принуждая американцев отказаться от гамбургеров в пользу роллов и суши.

Nintendo столкнулась и с другими проявлениями критики. Ее огромный успех вызвал обвинения в том, что компания действовала монополистическими методами, на корню задушив конкуренцию. Но, надо сказать, все попытки обжаловать в суде какие-либо экономические действия Nintendo закончились ничем. Тем временем различные медицинские ассоциации обвиняли Nintendo в том, что она приучает американских детей к малоподвижному образу жизни и делает их толстыми. Национальная коалиция по проблемам «экранного насилия» в ноябре 1988 года обнародовала цифры, которые свидетельствовали о том, что 83 процента игр для NES жестоки по своей природе.

Большее беспокойство у Nintendo вызвала работа Юджина Провензо-младшего, профессора педагогики из университета Майами. Провензо был восхищен успехом Nintendo и при этом заметил, что на текущий момент было сделано мало исследований, в которых бы видеоигры рассматривались как культурный феномен. Он решил провести одно из самых первых подобных исследований, взял 47 самых популярных игр для NES и начал изучать их на предмет сексуальной дискриминации и жестокости. «Мои коллеги подумали, что я свихнулся, когда стал работать в этой области, — рассказывает он сегодня. — Я же проявил упрямство и действительно был убежден, что возник и развивается очень важный феномен. А коллеги надо мной постоянно подшучивали».

Провензо начал с того, что принялся искать финансирование. Первым в списке у него стоял Фонд Гарри Франка Гуггенхайма, финансирующий изучение новых медиа и исследования по проблемам жестокости. «Они лишь рассмеялись на мой запрос. Тогда я отправился в Фонд Спенсера, американский департамент образования. Все они говорили примерно следующее: „Прелестно, но кому это будет интересно?“ Я прошу принять во внимание тот факт, что на то время никаких серьезных исследований в области новых медиа и популярной культуры еще не проводилось, поскольку все это воспринималось с точки зрения детской культуры».

Провензо сам закончил свою книгу «Видеодети: Понимание Nintendo» и отослал ее в издательство Harvard University Press. «Я отправил ее в четверг, а в понедельник утром раздался необычный телефонный звонок, — рассказывает он. — Звонил редактор, который хотел сказать, что это — прорывная книга».

В своей книге Провензо обвинял многие из исследованных им игр для NES в пропаганде агрессии и навязывании женоненавистнических и расистских стереотипов. Его работа положила начало научному исследованию видеоигр, но это было

не то, что хотела услышать про себя игровая индустрия и в особенности Nintendo. «После этого игровая индустрия заняла чрезвычайно враждебную позицию по отношению ко мне, — рассказывает он. — Нинтендовские юристы и отдел по связям с общественностью были здорово напуганы оригинальным названием книги, которое должно было звучать как „Мир в представлении Nintendo“, а именно такой у компании тогда был девиз. Мой издатель решил не идти на риск и сменил название».

Однако, критика практически никак не влияла на успех Nintendo, и после того, как компания полностью завоевала Северную Америку и Японию, Nintendo взялась за Европу. В Европу NES попала в 1986 году, но отсутствие нинтендовского офиса в Европе и плохая дистрибуция привели к тому, что в большинстве европейских стран консоль начала появляться лишь с начала 1987 года. К тому времени европейские геймеры уже вовсю стремились обзавестись новейшими домашними компьютерами Commodore Amiga или Atari ST — машинами, предлагавшими графику, которую не могла выдавать NES. Четырехлетняя NES выглядела устаревшей по сравнению с работами европейских игровых разработчиков вроде английской компании Bitmap Brothers⁵.

К тому же NES и игры для нее в Старом Свете стоили очень дорого — особенно по сравнению с бюджетными играми, продававшимися по цене 1,99 фунта стерлингов, и чрезвычайно дешевыми домашними компьютерами. «Когда Nintendo продемонстрировала NES, никого она консолью не впечатлила — в особенности по сравнению с Amiga и тому подобными системами, — рассказывает сегодня Дэвид Дарлинг, соучредитель английского издательства бюджетных игр Codemasters. — Консоль выглядела устаревшей, картриджи для нее были дорогими, и никто в индустрии и представить себе не мог, что она добьется такого успеха».

К тому же вольную европейскую игровую индустрию потрясли условия получения лицензии на NES. «Это было невероятное торговое ограничение. Я и сейчас это считаю удивительным, — рассказывает сегодня Джефф Браун, основатель US Gold, одного из крупнейших европейских игровых издательств на то время. — Тебе не только говорили, сколько именно продуктов ты можешь выпустить под этот формат, но и решали, насколько хороша или плоха сама твоя игра, которую ты должен был представить на одобрение Nintendo. Они запрещали или разрешали выпуск твоей игры — при том, что они были твоим крупнейшим конкурентом. Производство игры обходилось очень дорого, и сам ты ничего произвести не мог. Формат был абсо-

⁵ Bitmap Brothers была лондонской командой игровых разработчиков, которые строили из себя рок-звезд и пользовались заметной популярностью по всей Европе. Они использовали дополнительную мощь Amiga и Atari ST для того, чтобы создавать яркие, с реверберскими саундтреками игры вроде *Speedball 2: Brutal Deluxe*, игры про жестокий футуристический спорт, или *Xenon 2: Megablast*, саундтрек для которой написала группа Bomb The Bass.

лютно закрытым. Я посчитал это просто возмутительным. Я в своем мнении был не одинок, среди издателей было много людей, негативно воспринявших эти условия, — они не хотели поддерживать эту платформу».

Некоторые европейские разработчики рассматривали такие условия как оскорбительное ущемление творческой свободы. «Для нас было просто невозможно сделать на этой консоли что-нибудь вроде *Captain Blood*, поскольку мы бы никогда не получили от японцев одобрения», — рассказывает Филипп Ульрих, основатель французского игрового издательства Ere Informatique. Но Nintendo это не волновало. В распоряжении компании были сливки американских и японских игр, и она не собиралась потворствовать европейским игровым издательствам. «Они не обращали на нас никакого внимания, — рассказывает Браун. — Они не испытывали нужды в английских издателях. У них были собственные блестящие игры. Так что мы не шли к ним, а они не шли к нам».

К тому же в Европе Nintendo столкнулась с ожесточенным противодействием компании Sega. Пока Nintendo разбиралась с механизмом дистрибуции, Sega уже договорилась с ведущими европейскими дистрибьюторами видеоигр, такими, как Mastersonic в Великобритании и Ariolasoft в Западной Германии. Сеговская консоль Master System обходила NES по продажам в Европе, хотя ни той ни другой консоли не удалось оторвать и малую часть европейских геймеров от домашних компьютеров. Было даже несколько неудачных попыток европейских компаний побороться с японскими игровыми системами. Британская фирма по выпуску электроники Amstrad достигла большого успеха со своими домашними компьютерами CPC, а основатель компании Алан Шугар, который, как и первопроходец английской компьютерной индустрии Клайв Синклер, получил рыцарский титул, посчитал, что его компания способна дать европейский ответ Nintendo. Amstrad переделала компьютер CPC в консоль GX4000, которую Шугар представил английским издателям в качестве альтернативы драконовским лицензионным соглашениям с Nintendo и Sega. «Мы только и делали, что разглагольствовали, поскольку Amstrad CPC был невероятно успешен. Мы полагали, что сделаем для него идеальную игру, которая сделает его еще более успешным, — рассказывает Браун. — Мы пошли на встречу с Шугаром, на которой он сказал: „У нас есть гонки“. Я сказал: „Да, но у вас нет *Out Run*“. На что он мне: „Что еще за *Out Run*?“ „Это очень, очень крутая гонка“, — отвечаю ему. „Да у нас уже есть одна гонка, дружище, — зачем нам еще одна?“ — ответил он мне. Он так и не понял, что гонки — это не просто игра про гонки. *Out Run* есть *Out Run*. Для меня это был показательный момент, продемонстрировавший, насколько Алан Шугар ничего не смыслит в рынке видеоигр: он был продавцом „железа“ а не „софта“».

В результате GX4000 бесследно канул на дно, продавшись в количестве чуть больше 10 000 единиц — и это в сравнении с двумя миллионами проданных по всей Европе CPC.

NES продавалась гораздо, гораздо лучше, но все равно оставалась второй после Master System, и ни одна из этих консолей так и не достигла того уровня поддержки, какую получали в Европе Amiga и Atari ST. Даже Лютер Де Гейл, бывший глава английского отделения Konami — одного из ближайших партнеров Nintendo, который был нанят в качестве консультанта по спасению NES в Европе, признавался в интервью, что Nintendo не удалось завоевать европейских потребителей.

Несмотря на то что европейские издатели с успехом отстояли от экспансии Nintendo свой собственный внутренний рынок, они бы стали еще более счастливыми, сумей они завоевать американский рынок NES-игр. Этот рынок стал для них еще более соблазнительным, как только они осознали уровень популярности NES по другую сторону Атлантики. Британский игровой разработчик Филип Оливер был половинкой Oliver Twins — дуэта игровых разработчиков, в котором он со своим братом-близнецом Эндрю достиг определенного успеха, создавая дешевые и веселые бюджетные игры для Codemasters. Среди них были *Fruit Machine Simulator*, *Grand Prix Simulator* и *Dizzy*, приключенческая игра, в которой главную роль играло антропоморфное яйцо, в каком-то смысле ставшее английским ответом Супер Марио. Филип был потрясен масштабами американского рынка NES, несравнимого с британской индустрией:

«Мы поехали в Америку на выставку в Лас-Вегас и просто не могли поверить размерам нинтендовского павильона, размаху их шоу и количеству представленных игр. Если у ST и Amiga продажи самых лучших игр могли исчисляться несколькими сотнями тысяч, то в Америке средняя игра для NES продавалась тиражом около миллиона экземпляров, а самые лучшие игры вроде *Super Mario Bros.* продавались тиражом 28 миллионов. Тут-то мы и взялись за головы и подумали: „Бог ты мой! Вот чем нам нужно заниматься!“»

Компания Codemasters — издатель игр, созданных дуэтом братьев-близнецов, — пришла к такому же выводу. Она разработала устройство под названием Game Genie, которое можно было вставить в NES и с его помощью заметно облегчить себе прохождение нинтендовских игр, получая дополнительные жизни или бесконечные боеприпасы. «Мы продали лицензию на это устройство канадской компании по производству игрушек, а они, в свою очередь, продали лицензию американской компании, — рассказывает Дарлинг. — Американская компания показала ее Nintendo, на что те сказали, что лицензию на это устройство они не дадут и в продажу не пустят. Мы

тщательно изучили юридическую сторону вопроса и не нашли ни одной причины, по которой этому устройству требовалась бы лицензия. Поэтому мы все-таки решили выйти на рынок с этим продуктом».

Codemasters решила выпускать игры для NES без одобрения Nintendo. Их первой игрой стала игра *The Fantastic Adventures Of Dizzy*, созданная Oliver Twins в 1991 году и ставшая единственной игрой для NES во всем сериале игр про Диззи. Codemasters надеялась, что с выходом этой игры яйцеобразный герой обретет легион новых поклонников. Но игра оказалась почти незамеченной на огромном рынке игр для NES. «Я не думаю, что она была слишком популярна, но поскольку Америка была большой страной, то и игр там продано прилично, — рассказывает Оливер. — Я не удивился бы, если бы она продалась тиражом 100 000 или даже 200 000, но так и не смогла насытить рынок».

Большого успеха добились Крис и Тим Стэмперы, основатели компании Ultimate Play The Game — культовой компании, издававшей для Spectrum игры, среди которых была и прорывная *Knight Lore*. Они отвернулись от британского рынка и стали разработчиками игр для NES, основав новую компанию под названием Rare. «Братья Стэмперы сделали одну очень умную вещь, — рассказывает Джефф Хит, в конце восьмидесятых занимавший пост управляющего директора в отделе дистрибуции Mastertronic, занимавшейся играми для Sega Master System. — Они досконально разобрались в том, как устроена нинтендовская система, научились с ней работать, а потом отправились в Японию, показали результаты своей работы Nintendo и сказали: „Эй, а как вам эти игры?“ На что Nintendo ответила: „Минуточку, мы не понимаем, что происходит. У вас нет лицензии — как вы сделали эти игры?“ На что братья ответили: „Мы полностью разобрались в том, как работает ваша технология“. Nintendo поступила умно, сказав: „Поскольку игры сделаны превосходно, мы заключим с вами особую сделку“. И они получили от Nintendo чрезвычайно заманчивые привилегии».

Rare посвятила себя созданию игр, предназначенных исключительно для американской аудитории. Они создавали игры по мотивам фильмов и телевизионных передач («Кто подставил кролика Роджера?», «Колесо фортуны»), переносили на NES игры с игровых автоматов (*Narc*, *Marble Madness*) и разрабатывали собственные игры (*R.C. Pro-Am*, *Battletoads*). В отличие от игр Oliver Twins игры Rare продавались миллионными тиражами, превратив братьев из Лестершира в самых успешных английских разработчиков конца восьмидесятых.

Провал нинтендовского плана по завоеванию Европы был полностью перекрыт невероятным успехом *Super Mario Bros. 3*. Nintendo раскручивала игру примерно так же, как киностудии начинают нагнетать ажиотаж вокруг своего летнего блокбастера,

за несколько месяцев доводя ожидание потребителей до крайней степени возбуждения. В числе маркетинговых инструментов был и фильм «Волшебник», снятый Universal Studios и вышедший на экраны в 1989 году. В нем шла речь о мальчике, который отправился в Калифорнию на турнир по видеоиграм. Фактически фильм был стоминутной рекламой Nintendo и *Super Mario Bros. 3*. Nintendo объединила свои силы с ресурсами «Макдоналдса», в чьем наборе детских игрушек «Хэппи Мил» появился нинтендовский Марио, и, конечно же, запуск этой невиданной по масштабам кампании совпал с выходом самой игры в феврале 1990 года.

Super Mario Bros. 3 также стала своеобразным творческим возвращением Миямото и Тедзуки, которые до этого работали над различными версиями *Super Mario Bros. 2*. Вариант *Super Mario Bros. 2* авторства Тедзуки был мрачной версией оригинала, в котором уровни были созданы с расчетом на самых искусных и ловких игроков. Когда эта игра вышла в Японии, Nintendo посчитала, что она слишком сложна для американского рынка, и попросила Миямото переработать его японскую игру *Doki Doki Panic*, которая на американском рынке превратилась в *Super Mario Bros. 2*⁶. Но ни одна из этих игр и близко не стояла с потрясающим оригиналом, созданным Миямото и Тедзукой.

Именно *Super Mario Bros. 3* воскресила то ощущение чуда, которое сделало *Super Mario Bros.* такой исключительной. В игре появились новые персонажи, среди них были черные гавкающие шары на цепи, которые Миямото создал по детским воспоминаниям о соседской злой собаке. А сам Марио обрел новые костюмы и возможности. И с коммерческой точки зрения, и в глазах всего профессионального сообщества *Super Mario Bros. 3* стала кульминацией превращения Nintendo из никому не известного японского производителя игрушек в глобального видеоигрового гиганта.

Игра продалась тиражом более 17 миллионов экземпляров по всему миру, принесла «грязными» прибыль порядка 550 миллионов долларов, — больше смог заработать лишь фильм Стивена Спилберга «Инопланетянин». В 1990 году по опросу «Q-рейтинга», с помощью которого измеряют популярность знаменитостей и брендов, стало ясно, что Марио стал намного известней и популярней Микки-Мауса. Миямото стал всемирно известным игровым разработчиком, с которым во время посещения Киото искали встречи Пол Маккартни и Стивен Спилберг. Nintendo же оказалась в гребне признания и уважения мирового бизнес-сообщества, вызывая у многих представителей деловых кругов озабоченность и зависть. В 1989 году «Японский экономиче-

6 Впоследствии Nintendo выпустила эту игру за пределами Японии в 1993 году под названием *Super Mario Bros: The Lost Levels*. Американский *Super Mario Bros. 2* был выпущен в Японии в 1992 году под названием *Super Mario USA*.

ский журнал» назвал Nintendo самой прибыльной компанией, поставив ее впереди Toyota и Honda. Каждый служащий Nintendo зарабатывал для компании в среднем 1,5 миллиона долларов в год. Президент Apple Computer Майкл Спиндлер пошел еще дальше, назвав Nintendo главной компанией, которой следует бояться в девяностых. Деловая хватка Ямаути и творческие способности Миямото превратили посмешище 1984 года в одну из самых значительных компаний мира.

Успех Nintendo перенастроил игровую индустрию на глобальном уровне. Домашние консоли вернулись из небытия. Возникла новая модель лицензирования, которая стала основополагающей для всех консолей следующего поколения. Подъем компании оживил американскую игровую индустрию, превратив 100-миллионный бизнес 1986 года в 4-миллиардный к 1991 году. Жесткие требования Nintendo к качеству игр, в которых не должно было быть ни единого бага, повысили общий уровень профессионализма игровых разработчиков, в то время как ограничения по содержанию препятствовали разработке скандальных игр, изобилующих откровенным сексом или сценами насилия. NES поставила японские продукты в центр мировой игровой индустрии. Япония стала восприниматься как страна с лучшими создателями игр, и вместо того, чтобы смотреть на Калифорнию в ожидании следующей крутой игры, все геймеры начали смотреть в сторону японского архипелага.



Ротоскопирование: Джордан Мехнер превращает съемки его брата Дэвида в кадры анимации для Prince Of Persia. Из архива Джордана Мехнера www.jordanmechner.com

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФИЛЬМЫ

Митчи видела все. Она видела, как Atari из хиппующего первопроходца превратилась в корпоративного бронтозавра. Она была свидетелем рождения Atari VCS 2600 и долговременных усилий, потраченных на создание начинки для домашних компьютеров Atari 400 и 800. Теперь же она наблюдала за созданием домашнего компьютера следующего поколения, который должен был радикально повлиять на будущее видеоигр. Митчи не имела понятия, что происходит, поскольку она была просто собакой. Но ее владелец Джей Майнер, специалист по вычислительным машинам, причастный ко всем этим разработкам, брал своего любимого кокапу повсюду. И когда Майнер корпел над проектами и схемами микрочипов, Митчи просто сидела рядом, терпеливо ожидая хозяйского внимания.

Майнер ушел из Atari в 1982 году, после того как компания отказалась профинансировать его мечту — создание продвинутого домашнего компьютера, основанного на микропроцессоре Motorola 68000. Майнер пришел со своими идеями в Amiga Corporation — калифорнийский стартап, который подпитывался миллионами долларов, получаемых от группы флоридских дантистов¹. Компания подхватила замысел Майнера и дала ему деньги и все необходимые технологические ресурсы для воплощения его мечты.

Будучи большим поклонником авиасимуляторов, Майнер поставил перед собой цель создать такую систему, которая могла бы стать местом для лучших представителей этого жанра. Под пристальным взглядом Митчи, лежащей рядом, Майнер создал графические чипы, которые могли отображать тысячи цветов одновременно — и это в то время, когда 16 цветов на экране казались серьезным достижением! К тому же его графические технологии могли обновлять картинку на дисплее независимо от ми-

¹ Соучредитель Activision Ларри Каплан запустил Amiga Corporation под названием Hi-Tom в 1982 году и взял на работу Майнера. Однако вскоре после создания компании Каплан вышел из состава учредителей, и в конце 1982 года компания была переименована в Amiga Corporation.

кропроцессора — способность, которой не могли похвастаться даже самые продвинутые игровые автоматы той эпохи. Это означало, что вычислительные мощности компьютеров больше не будут скованы обработкой сложных изображений. Майнер также создал звуковой чип, который давал каждому домашнему компьютеру способность воспроизводить звук действительно высокого качества.

Бывшие работодатели Майнера из Atari были так впечатлены его работой, что 21 ноября 1983 года купили права на компьютер, еще находившийся в стадии разработки. Когда Amiga Corporation принялась хвастаться компьютером Майнера, получившим название Amiga, общественность восприняла это с недоверием, а разработчики компьютерных игр — с еле сдерживаемым волнением. Некоторые полагали, что столь смелый анонс больше смахивает на мошенничество, в то время как у других одна только мысль об огромных возможностях майнеровского компьютера вызывала обильное слюноотделение. Но Atari уже находилась не в том состоянии, чтобы наслаждаться моментом, и к лету 1984 года основатель Commodore Джек Трэмиел был готов возглавить хилое компьютерное подразделение Atari.

Сама мысль о работе на Трэмиела приводила Amiga Corporation в ужас — компания уже сталкивалась с жестким стилем ведения дел, который был характерен для Трэмиела. Изначально компания вела с ним переговоры по продаже прав на компьютер Майнера, но в результате не захотела иметь с ним никаких дел. Отчаявшись и стараясь во что бы то ни стало избежать сделки с Atari, компания создала альянс с Commodore, благодаря которому к началу следующего года Трэмиел был вытеснен из переговоров. Commodore выкупила Amiga из сделки с Atari за несколько дней до того, как Трэмиел вступил в права владением в июле 1984 года. Теперь Atari Amiga должна была стать Commodore Amiga. Боб Джейкоб, агент, представлявший интересы игровых и программных разработчиков, был одним из первых людей, которые увидели законченную версию компьютера Amiga — за несколько месяцев до ее официального выхода в 1985 году. «Шел 1984 год, и мне позвонили из компании Island Graphics, у которой был контракт на создание трех графических программ для Commodore Amiga, — рассказывает он сегодня. — Между этой компанией и Commodore возникли разногласия, и Island хотела пристроить свои проекты в другое место. Я же захотел увидеть все своими глазами, поскольку никогда до этого Amiga не видел. И я вам скажу, что это и правда была крутая машина. После того как я посмотрел на Amiga, я понял, что все может здорово измениться, и захотел оказывать непосредственное влияние на разработку игр».

Вдохновившись, Джейкобс вместе со своей женой Филлис основал в январе 1986 года компанию Master Designer Software с намерением использовать Amiga для «переосмысления того, какой должна быть компьютерная игра». Джейкобс решил, что

его игровая студия будет искать вдохновение не среди существующих видеоигр, а на голливудских холмах. «Я хотел рассказывать истории. Я хотел дать людям ощущения, схожие с тем, что дает нам кино, — рассказывает Джейкоб. — Я стал просто одержим идеей создания игр, которые бы полностью захватывали человека, как аркадные игры, но при этом имели бы хороший сюжет и какие-то незначительные аспекты ролевой игры. Что мне действительно нравилось в аркадных играх, это то, что, когда я играл в них, я не мог думать больше ни о чем другом. Я не мог думать о своих проблемах — игры захватывали все мое внимание. Это определенно было сродни наркотической зависимости. А на то время я считал, что компьютерные игры были слишком сырыми. Они были нереально медленными. У многих из них были клавиатурные интерфейсы и уродливая графика. Одним словом, в них было так много недостатков, что они не давали тебе целиком погрузиться в игру». Джейкоб хотел, чтобы его компания устранила эти недостатки, но при этом сохранила эмоциональную мощь экшн-игр. «Я пытался мыслить творчески. Я хотел действия, но при этом хотел добиться того, чтобы это было не одно сплошное действие, — рассказывает он. — Я хотел, чтобы с помощью элементов экшна — неважно, удачно или нет, — развивался сюжет. Действие ради цели. Я хотел создать совсем иное ощущение».

Джейкоб сосредоточил все свое внимание на идее использовать фильмы в качестве основы для видеоигр нового типа и решил, что Master Designer Software будет выпускать свои игры под именем Cinemaware. Первой игрой от Cinemaware стала вышедшая в ноябре 1986 года игра *Defender of The Crown*, действие которой происходило в средневековой Англии, во времена «благородных рыцарей». Сцены с динамичным действием были данью фильму «Айвенго» 1952 года, а элементы стратегии были срисованы с настольной игры *Risk*, в которой главной целью было завоевание всего мира. Игра обладала настолько богатой графикой и настолько умело использовала вставки видеофрагментов, что здорово выделялась на общем фоне тогдашних видеоигр. «*Defender Of The Crown* была настоящим феноменом, — рассказывает Джейкоб. — Это была первая игра, продемонстрировавшая всю графическую мощь Amiga. Она была прекрасной. На то время на Amiga вышло много игр, которые, по сути, были обыкновенными портами с Commodore 64 и которые никак не могли показать все графические возможности системы. Нашу игру купил в буквальном смысле слова каждый, у кого дома стояла Amiga».

После выхода *Defender Of The Crown* Cinemaware пошла еще дальше, а сам Джейкоб увлекся попытками соединить в одной игре кинематографический сюжет и видеоигровое действие. На рынке появились такие игры, как *King Of Chicago*, которая создавалась под впечатлением от гангстерских фильмов, *Rocket Ranger*, в которой чувствовалось влияние фантастических сериалов пятидесятых годов, и *It Came from the Desert*,

ставшая настоящей одой второсортным американским фильмам. «Боб Джейкоб действительно хотел, чтобы в играх появились реалистичные и активные персонажи, — рассказывает Кен Мелвилл, написавший сценарий к *It Came From Desert*. — В играх вроде *King Of Chicago* или *Defender Of The Crown* можно было усмотреть поистине прорывные решения. Скажем, персонажи появлялись в правой части экрана и начинали с тобой разговор. Cinematware стала первой компанией, которая привела персонажей и элементы сюжета в прямое взаимодействие с игроком». Влияние кинематографа на Cinematware было гораздо глубже красивой обертки и сюжета. Тот подход, какого придерживаются в Голливуде при работе над фильмами, повлиял и на сам процесс разработки игр Джейкоба и всей компании. «У нас были встречи, на которых мы обсуждали сюжет, схематично представляли игру и создавали раскадровки, — рассказывает Джейкоб. — Игры, которые делали мы, сильно отличались от игр, которые на тот момент делали другие люди. Мы пытались понять для себя, какую именно игру мы делаем. Мы делали игры, в которых был сюжет, были элементы ролевых игр и экшна, а еще было то, и это, и вон то. Если бы мы не понимали, что за игру мы делаем, то это привело бы к катастрофе, и поэтому нам приходилось работать на максимальном уровне контроля качества, редком по тем временам».

Cinematware проложила путь для концепции «интерактивных фильмов» — игр с сильной сюжетной составляющей, где кинематографический сюжет был столь же важен, как и игровой процесс, — но в этом компания была не единственной. Игровые разработчики по всему миру, у которых на руках были столь мощные машины, как Amiga, принялись учиться тому, чему они еще могли научиться у кино. Игры начинающего сценариста Джордана Мехнера, например, многое заимствовали из визуального языка кино. Его дебютная игра 1984 года — файтинг *Karateka* — следовала методам съемки немых фильмов, используя ротоскопирование, параллельный монтаж и сопровождающую съемку для того, чтобы, не прибегая к литературному тексту, передать простенькую историю о спасении подружки главного героя. *Karateka* стала хитом, но Мехнер сомневался, стоит ли продолжать работать над видеоиграми, раздираемый желанием стать кинорежиссером и потребностью добиться еще большего успеха в игровой индустрии. «Нет никакой гарантии, что новая игра будет столь же успешна, как *Karateka*, или что рынок компьютерных игр продолжит свое существование через пару лет», — написал он в своем дневнике в июле 1985 года. Несмотря на одолевшие его сомнения, Мехнер все же решил закончить работу над своей второй игрой — *Prince Of Persia*, созданной в духе «Тысячи и одной ночи». Мехнер и здесь использовал технику, которая применяется при съемках фильмов. Он купил видеокамеру и стал снимать своего брата Дэвида, фиксируя то, как он бежит и подтягивается на

нью-йоркской автостоянке, — это было нужно ему для того, чтобы заставить игрового персонажа перемещаться как можно более правдоподобно. Он часами просматривал поединки между Эрролом Флинном и Бэзилем Рэтбоуном в фильме «Приключения Робина Гуда», вышедшем в 1938 году, для того, чтобы понять, как должны выглядеть в игре поединки на мечах. С помощью техник немых фильмов, он старался объяснить историю через действия, которые разворачивались на экране, и поступки персонажа. Вышедшая в 1989 году игра *Prince Of Persia* — с ее чисто кинематографическим вниманием к деталям — превратилась в один из важнейших игровых сериалов, который существует в таком качестве все 20 лет, прошедших с ее дебюта.

Не только игровые разработчики пытались наладить взаимообмен между видеоиграми и кинематографом. Знаменитый Джордж Лукас также принялся изучать возможности взаимного обогащения на стыке кино- и видеоигровой индустрий. В 1982 году режиссер «Звездных войн» создал студию по разработке видеоигр — сразу после того, как Atari выплатила ему 1 миллион долларов в обмен на право первой выпустить все, что он сделает на эти деньги. Несмотря на то что студия активно искала собственный творческий голос, ее продукция была лишь отражением многих ценностей киностудии Lucasfilm. Стремясь соответствовать репутации Lucasfilm, знаменитой своими спецэффектами, Lucasfilm Games старалась поддержать высокие стандарты лугасовских фильмов, создавая игры, которые были бы выдающимися как с визуальной стороны, так и в звуковом плане, что для того времени было очень необычно. «В ранних играх музыке и звуковым эффектам не придавалось совершенно никакого значения, то же самое было и в фильмах до появления „Звездных войн“ или же „В поисках утраченного ковчега“, которые возвестили о новом художественном мышлении в индустрии, — утверждал Питер Ленгстон, глава Lucasfilm Games, перед выходом в 1984 году дебютных игр студии — *Ballblazer* и *Rescue On Fractulus!* — Мы очень удовлетворены той позитивной ролью, которую сыграли музыка и спецэффекты в обеих наших играх, в которых затрагиваются все органы чувств игрока».

Lucasfilm Games старалась уделять пристальное внимание детализации тех игровых миров, которые создавались в студии. Особенно это было заметно в *Rescue On Fractulus!* — фантастической игре, суть которой была в том, что игроки должны перемещаться по причудливым фрактальным каньонам в поисках потерпевших катастрофу космонавтов. В процессе создания этой игры Lucasfilm выстроила модели космических кораблей в натуральную величину и даже выбрала цвет униформы главного героя игры, который ни разу не появляется на экране. Все это было сделано для более глубокого понимания того, каким именно должен быть игровой мир.

Киношное происхождение Lucasfilm Games стало еще большее заметным, когда студия принялась разрабатывать приключенческие игры. Lucasfilm Games обратилась к этому жанру, когда один из программистов студии Рон Гилберт придумал альтернативу вводу текста — оригинальную смесь из графического интерфейса, в котором использовалась мышка, как в *Déjà Vu: A Nightmare Comes True!*, и анимированных графических текстовых приключений игровой студии Sega (вроде *King's Quest* и *Leisure Suit Larry*). Используя этот формат, Рон Гилберт и художник Гари Винник создали в 1987 году приключенческую игру *Maniac Mansion*, в которой вообще не требовалось набивать на компьютере текст. Это была пародия на второсортные фильмы ужасов, в которых группы подростков оказывались в опасном месте, где их одного за другим убивали. Придерживаясь того же подхода, Lucasfilm продолжила экспансию в этот жанр, выпустив такие игры, как *The Secret Of Monkey Island*, *Indiana Jones & The Last Crusade* (созданная по мотивам фильма «Индиана Джонс и последний крестовый поход») и фэнтези *Loom*, действие которой разворачивалось в вымышленном мире, созданном под впечатлением от «Лебединого озера» Чайковского и «Спящей красавицы» Диснея. «Не было какого-то определенного месседжа, который я пытался послать через *Loom*, — говорит создатель игры Брайан Мориарти. — Скорее, это было просто настроение, которое я пытался выдержать, — мечтательное, меланхолическое. Словом, те чувства, что вызывает музыка к балету „Лебединое озеро“ Чайковского».

С ростом ассортимента приключенческих игр Lucasfilm проявляла все больший и больший интерес к подходам, применявшимся в кино, и уходила от статичных сцен *Maniac Mansion* к панорамным камерам и крупным планам в *The Secret Of Monkey Island*. Как говорил в 1991 году генеральный менеджер Lucasfilm Games Дуг Глен: «В кинематографии существует целый спектр возможностей: монтаж, панорама, наезд и так далее, — и все они должны быть задействованы в играх».

Интеграция киношных приемов и видеоигр не была присуща одним лишь США. Парижская игровая студия Delphine Software, основанная французским звукозаписывающим лейблом Delphine Records, также старалась понять, каким образом сделать игры более кинематографичными. После того как их первые приключенческие игры (такие, как *Cruise for a Corpse*, в которых использовался интерфейс, похожий на тот, что был создан Lucasfilm) добились некоторого успеха, была выпущена *Another World*, превосходная экшн-игра о компьютерном программисте, оказавшемся в инопланетном мире. Игра, созданная Эриком Шайи, в чем-то была похожа на *Prince Of Persia* и тоже использовала анимацию персонажей для того, чтобы визуально изложить сюжет. Главное отличие Шайи от Мехнера заключалось в стремлении максимально приблизить игру по темпу к кино. «То, чему я научился при работе над этой игрой и что было гораздо важнее, чем

кинематографический аспект, — это создание ритма игры, чередование моментов расслабления и моментов напряжения, — рассказывает Эрик сегодня. — Я хотел создать полный эффект присутствия, привнести в игру иммерсивное, киношное ощущение и полностью погрузить игрока в игровой процесс. Я считаю, что у меня это получилось, поскольку в игре был соблюден баланс между сюжетными вставками, которые скорее прерывали повествование, чем его развивали. Они просто возникали в нужный момент. Это совсем не похоже на то, что люди делают сегодня [в 2009 году], когда вставляют в игры ролики, которые никак не связаны с игровым процессом».

Этот подход был замечен уже в самом начале игры, когда игрока, оказавшегося в инопланетном мире, начинал преследовать большой черный зверь. Зверь появлялся на заднем плане в тот момент, когда игрок приступал к исследованию чужеземных окрестностей. Затем неожиданно ревуший зверь оказывался прямо перед персонажем, а потом действие снова переходило к игроку, и начиналось преследование. Пребывающий под впечатлением от комиксов Шайи привнес в *Another World* еще и двухмерную, остроугольную графику, убрав всю информацию, которая обычно засоряла игровой экран. Здесь не было никаких очков, никаких дополнительных жизней — только сама игра. «Я был сыт по горло этими очками, поскольку в них не было никакого смысла, — объясняет Шайи. — Это входило в конфликт с вселенной *Another World*. Я хотел добиться ощущения правдивости. Чтобы игрока ничего не отвлекало от самого мира. Никаких искусственных мотиваций, каковой и является набор очков в игре. Очки — это ведь следствие капиталистического взгляда на игровой процесс, разве нет?»

Но все кинематографические опыты Шайи, Мехнера, Lucasfilm и Cinemaware в конце восьмидесятых затмила работа Hasbro и Axlon. Axlon был очередным бизнес-проектом основателя Atari Нолана Бушнелла². Сформированная в 1988 году совместно с Томом Зито компания Axlon поставила перед собой главной целью создание консоли, которая могла бы воспроизводить видеоигры, записанные на видеокассетах формата VHS, а не на картриджах. Производившая игрушки компания Hasbro подхватила эту идею и объединилась с Axlon для разработки системы, которую они назвали NEMO³. Команда, работавшая над NEMO, включала в себя самых известных в мире видеоигр людей. В нее вошли и Бушнелл, и один из создателей *Spacewar!*

2 Впервые Бушнелл вернулся в видеоигровую индустрию в 1983 году с Sente, производителем игровых автоматов, в которых использовались картриджи. При таком подходе получалось, что, когда игроки уставали от какой-то игры, залам игровых автоматов нужно было не покупать еще один автомат, а просто поменять картридж с игрой. Впоследствии эта идея получила широкое распространение, но Бушнелл был вынужден продать Sente после того, как его сеть пиццерий Chuck E. Cheese столкнулась с финансовыми сложностями. Купившая Sente компания Midway не смогла реализовать весь потенциал этой идеи, пока ее с успехом не реализовали японские производители игровых автоматов.

3 Сокращенно от Never Ever Mention Outside («Никогда не упоминать снаружи»).

Стив Рассел, и Роб Фулоп из Imagic, и Мелвилл из Cinemaware, и Дэвид Крэйн из Activision, и еще целая компания бывших сотрудников бывшего подразделения Atari по игровым автоматам, среди которых были Стив Бристоу и Оуэн Рубин. Решение использовать VHS в качестве носителя основывалось на технологии, позволявшей разделять видеокассету на несколько дорожек, из которых только одна могла быть показана на экране в определенный момент. Такой подход давал создателям игр возможность использовать в своих играх не компьютерную графику, а настоящее видео, хотя система и не обладала возможностью поставить игру на паузу или перемотать назад. «Пленка постоянно крутилась, поэтому нельзя было позволить, чтобы игрок где-то остановился и начал думать, куда ему двинуться — вправо или влево, — рассказывает Фулоп. — Так работали лазерные диски, лазер всегда мог перескочить на следующую дорожку, но здесь ничего останавливать было нельзя, и поэтому мы сделали игру *Night Trap* — действие игры происходило в доме, в котором повсюду были расставлены камеры, и нужно было между ними перемещаться⁴. Все было сделано с учетом особенностей работы пленки, и система работала. Сюжет раскручивался, и тебе нужно было двигаться туда, где ты заметил какое-то действие».

Необходимость использования видеозаписей в играх для NEMO потребовала от игровых разработчиков и кинорежиссеров работы в унисон. «На игру *Sewer Shark* у нас был бюджет 4 миллиона долларов — на то время неслыханная сумма, — рассказывает Мелвилл⁵. — Мы выстроили масштабные, тщательно продуманные декорации, наняли съемочную группу, актеров, павильоны звукозаписи — одним словом, окунулись в процесс с головой. Мы наняли Джона Дикстру, который в буквальном смысле слова сделал „Звездные войны“ за счет своих безумных спецэффектов, и он вместе со своей командой выстроил для нас все эти туннели и населил их крысами, — и все это работало, двигалось. То есть у нас все создавалось на уровне дорогостоящего, дотошного, серьезного голливудского фантастического фильма. Это был первый настоящий брак между Голливудом и играми».

Нельзя сказать, что Голливуд и Кремниевая долина полюбовно сошлись. «Поскольку игры и фильмы никогда до этого между собой не пересекались, нам приходилось решать много проблем — и с точки зрения лицензий и контрактов, и с точки зрения эго, — рассказывает Мелвилл. — У людей из Голливуда было о нас неправильное представление — как о гиках из Кремниевой долины. Поначалу они воспринимали нас как коммерческих клиентов — тупо снять рекламу жвачки, и ничего больше». Во

4 *Night Trap* была игрой в жанре ужасов: игрок должен был защищать на пижамной вечеринке молоденьких девушек от вампиров.

5 *Sewer Shark* представляла из себя «стрелялку» и должна была стать флагманской игрой для консоли NEMO.

время съемок масштабных сцен команда NEMO столкнулась со сложностью встраивания каждой сцены в непрерывный поток для того, чтобы гарантировать непрерывность действия. «У нас при входе в павильон на стене сверху донизу был нарисован план-график, где были показаны все связи и сцены, которые пересекались друг с другом, — рассказывает Рубин. — Все это было невероятно сложно».

На разработку новой игровой консоли Hasbro выложила 20 миллионов долларов, и у всех членов команды было ощущение, что их работа будет успешной. «Сама идея, что настоящий парень обращается непосредственно к тебе, основываясь на твоих действиях, по тем временам была сногшибательной, — рассказывает Мелвилл. — Наш главный конкурент — Nintendo — в то время делал угловатые игры из кубиков. Как-то раз мы проводили фокус-тест, после которого один ребенок, поиграв в несколько наших игр, где различные персонажи обращались напрямую к игроку, повернулся к нашему сотруднику и с большим удивлением спросил: „Откуда они все знают?“»

NEMO была готова к запуску в январе 1989 года под названием Control-Vision, но за три месяца до дебюта Hasbro все отменила. Компания просто не могла вкладывать в разработку новые деньги. Цена на NEMO составляла 299 долларов — это было гораздо дороже консолей конкурентов. Поскольку разработка игр стоила миллионы долларов, боссы Hasbro пришли к выводу, что все предприятие вряд ли когда-нибудь начнет приносить прибыль. «Делать такие штуки было очень дорого, — рассказывает Фулоп. — Посмотрите на *Sewer Shark*, съемки которой проходили на Гавайях. Сама консоль стоила очень дорого, и ее нужно было продавать себе в убыток. И производство игр требовало внушительных средств, и хотя они выглядели здорово, в них уже не особо хотелось играть по второму разу».

NEMO была списана со счетов, но это предприятие стало обкаткой идеи совместной работы Голливуда и Кремниевой долины, что в девяностых станет общепринятой практикой, а игровые разработчики придут к пониманию того, какие идеи из фильмов могут быть реализованы в видеоиграх. «В интерактивной среде нужно писать очень сдержанно. Нужно быстро добираться до следующей точки, где требуется принять решение. Нужно молниеносно реагировать, поскольку игроку не очень нравится топтаться на месте, — рассказывает Мелвилл. — Например, у меня был Джон Дикстра, который редактировал то, что мы снимали на Гавайях, но это было слишком медленно. Постоянно требовался монтаж. Это я брал уже на себя, чтобы сделать быструю смену кадров, поскольку Джон был киношник и, скорее всего, просто не мог понять психологию геймера. Hasbro действительно была первой компанией, которая поняла настоящие потребности геймеров и подключила к работе всю голливудскую машинерию. Мы изобрели систему, в которой слились две очень разные культуры».



Предприниматель: британский игровой разработчик Питер Молиньё

АХ! ВЫ, ДОЛЖНО БЫТЬ, БОГ!

В 1984 году Уилл Райт и Питер Молиньё впервые попробовали себя в качестве игровых разработчиков. В то время их работы демонстрировали альтернативное видение видеоигр — в противовес сюжетно-ориентированным проектам Lucasfilm Games и Cinemaware. Но в 1984 году оба дизайнера находились в совершенно разных мирах.

Родившийся 20 января 1960 года американец Уилл Райт вырос в Атланте, штат Джорджия, и Батон-Руж, штат Луизиана. Он был фанатичным читателем, любил заниматься моделированием и мастерить роботов. Эта любовь и привела его к видеоиграм. «Именно роботы привели меня в видеоигры, — объясняет он сегодня. — Подростком я конструировал роботов и всякие странные механические штуки из подручных средств. Я купил свой первый компьютер — Apple II — для того, чтобы подключать к нему своих роботов и управлять ими. Тогда же появились какие-то первые компьютерные игры — в основном это были симуляторы. Я был попросту очарован симуляторами как формой моделизма, поэтому начал с простого моделирования роботов и пришел в восторг от искусственного интеллекта и моделирования».

В особенности воображение Райта захватила одна любопытная программа — *Life*. Созданная в 1970 году английским математиком Джоном Конвеем на компьютере PDP-7 *Life* была призвана продемонстрировать пользователям, какая сложность возникает из нескольких простых закономерностей. Программа представляла собой экран, разбитый на клетки. В самом начале «игры» пользователь задавал начальные условия, решая, скольким клеткам дать жизнь. После этого программа действовала автоматически, придерживаясь трех простых правил: 1) «выживают» живые клетки с двумя или тремя живыми клетками по соседству; 2) живые клетки, у которых менее двух живых соседей умирают; клетки, которые соседствуют с четырьмя и более живыми клетками, также умирают; 3) «мертвые» клетки, которые имеют трех живых соседей, «оживают».

Несмотря на кажущуюся простоту, эти три правила зачастую создавали гипнотические анимированные паттерны, которые могли поддерживать систему в устойчивости на протяжении долгого времени. Творение Конвея очаровало Райта: «Это было настолько экстраординарно — тот факт, что из таких, казалось бы, простых правил возникало столь сложное поведение элементов системы. Это здорово напоминало го, японскую игру, в которой многие люди пытаются достичь совершенства на протяжении всей жизни. Существует несколько основных принципов, на которых основана реальность и сложные системы. Взять хотя бы то, что все сложные комбинации возникают из абсолютно простых правил и взаимодействий. Это и стало главным подходом в разработке — свести воедино простые правила для создания сложного поведения. Для меня это стало мощным вдохновением».

Несмотря на такую очарованность *Life*, в дебютной видеоигре Райта — *Raid on Bungeling Bay* — практически не было заметно влияния этой игры. *Raid on Bungeling Bay* представляла собой «стрелялку» для компьютера Commodore 64, в которой игрок управлял вертолетом, летавшим над архипелагом и бомбившим военные заводы. «Я пытался сделать на Commodore такую игру, которую было бы невозможно создать на Apple II, — рассказывает Райт. — Commodore обладал продвинутыми графическими возможностями, поэтому можно было создать движущуюся картинку, отображавшую масштабный мир. К тому же я всегда любил вертолеты. И игру эту я разрабатывал, применяя такие технологии, которые были невозможны на Apple II». Изданная игровым издательством Brøderbund, располагавшемся в Сан-Рафаэле, штат Калифорния, *Raid on Rungeling Bay* продавалась очень плохо. «Мы слишком сильно пострадали от пиратства. У всех была копия этой игры, хотя я продал только от 20 000 до 30 000 копий, — рассказывает Райт. — Но, к счастью для меня, игра стала одной из первых американских игр, которые были лицензированы на японском рынке для Famicom. В Японии игра продана тиражом миллион экземпляров. На тот момент издатели были еще довольно щедры, так что я заработал достаточно, чтобы безбедно жить на протяжении нескольких лет».

Первая проба пера Молиньё в видеоигровом бизнесе не сильно отличалась от проекта Райта. Родившийся 5 мая 1959 года в английском городе Гилдфорд, лежащем на юго-запад от Лондона, Молиньё ненавидел школу и мечтал о том, что когда-нибудь станет успешным бизнесменом. Его первая попытка запустить свой собственный бизнес обернулась неудачей. «Тот бизнес был основан на смешной идее продавать дискеты в школе. Записываем программы на дискеты и продаем их школьникам. Фишка тут была в том, что программы они получали бесплатно, — рассказывает он. — Конечно, дискеты стоили довольно дорого. Люди могли покупать их по бросовым

ценам в Таиланде, и все, что им было нужно, — это программы. Одна школа могла заказать только 10 дискет с программами, в то время когда мне был нужен заказ на 10 000 дискет, чтобы держаться на плаву».

После этой неудачи Молиньё решил поучаствовать в буме, который царил на британской видеоигровой сцене в начале восьмидесятых. Он создал симулятор бизнеса под названием *The Entrepreneur*. Уверенный в том, что его игру ждет большое количество заказов по почте, Молиньё дал рекламу в игровых журналах и предупредил Королевскую почту Великобритании о грядущем вале заказов.

«Я полагал, что игра просто обречена добиться самого широкого успеха, — рассказывает он. — В то время я особо не просчитывал ничего. Я просто плыл по жизни и поступал в духе: „Эй, давайте сделаем что-нибудь про бизнес, давайте сделаем *The Entrepreneur*“. Если бы я все как следует продумал, то я бы не стал делать симулятор бизнеса, я бы сделал клон *Space Invaders*, как и все вокруг. Мои современники делали то, что людям действительно было нужно. А я в это время делал то, что никому не было нужно». Молиньё продал всего две копии *The Entrepreneur*, и его бизнес затух. Он решил бросить игры и сосредоточиться на создании программ для бизнеса.

И пока Молиньё наблюдал за тем, как рушились его бизнес-проекты, примерно в 5300 милях к западу Райт использовал свой доход, полученный от *Raid on Bungeling Bay*, для исследования потенциала, который он увидел в редакторе уровней этой игры. «При создании *Raid on Bungeling Bay* мне пришлось создать много других программ себе в помощь, — рассказывает он. — Одна из них позволяла мне прокручивать игровой мир и размещать строения и дороги на небольших островках. Мне нравилось летать над ними на вертолете». Освобожденный от постоянной необходимости зарабатывать себе на жизнь и заинтригованный своим инструментарием, с помощью которого можно было выстроить целый мир, Райт принялся экспериментировать. «Поначалу для меня это была обычная игрушка. Постепенно я делал свой редактор все более и более продвинутым и подумал, что было бы круто оживить этот мир, и поэтому я принялся искать книги по городской динамике, уличному движению и тому подобным вещам, — рассказывает он. — Я даже встречался с Джемом Форрестером, который придумал теорию системной динамики».

Форрестер был инженером-электриком, который в начале 1950-х участвовал в создании некоторых первых компьютеров в Массачусетском технологическом институте. В 1956 году он стал профессором в Слоуновской школе менеджмента при МТИ и начал размышлять над тем, как применить свои знания об электрических системах к другим видам систем. Его работы дали жизнь системной динамике — научной области, в которой компьютерные или имитационные модели использовались

для объяснения социальных систем и предсказания событий в таких сложных системах, как современные города.

«Он был одним из первых людей, которые выстраивали модели города на компьютере. В его моделях не было никаких карт — лишь электронные таблицы с цифровыми показателями вроде численности населения и числа рабочих мест», — рассказывает Райт. Он скомбинировал теории Форрестера с живой системой *Life*, чтобы создать городские агломерации, которые он строил при помощи своих усовершенствованных компьютерных программ.

Существенное влияние на Райта оказало и короткое знакомство со школой Монтессори. «Монтессори является частью того, что обычно называют конструктивистским образованием, где игрушки используются для того, чтобы научить детей геометрии и математике. Благодаря этой системе я научился тому, что нужно не учить, а вдохновлять. Я считаю, что самостоятельное обучение намного действеннее, чем если ты кого-то будешь вести на поводке».

В конце концов Райт создал интерфейс, основанный на операционной системе Macintosh и в частности на графическом редакторе *MacPaint* компании Apple. «Вероятно, самым мощным источником вдохновения для меня была программа *MacPaint* — есть инструменты, есть холст, ты хватаешь инструменты и начинаешь с ними работать. Я всегда думал о *MacPaint* как об универсальном фундаменте, на котором все строится», — рассказывает Райт.

В конечном счете он пришел к мысли, что его экспериментальная игрушка вполне могла бы превратиться в полноценную игру. «Когда я читал все эти умные книги о моделировании, я пришел к выводу, что моделировать на компьютере было бы куда интересней, чем читать об этом в книгах. Для меня словно открылась абсолютно новая страница в жизни, — рассказывает он. — Я начал думать, что другим людям эта штука могла бы понравиться. Я полагал, что это могло бы заинтересовать архитекторов или градостроителей, но никак не обычных людей».

Несмотря на все соображения о целевой аудитории, он не стал превращать игру в слишком серьезный симулятор: «Это было скорее карикатурой на то, как устроен город. Мы специально делали акцент на вещах вроде джентрификации [реконструкции и обновлении непрезентабельных зданий в самых бедных и наименее благоустроенных кварталах города]. При планировании города игрок мог опираться на все прописные истины».

Своей игре, которая возникла в результате многочисленных экспериментов, Райт дал название *Micropolis* и предложил компании Brøderbund выступить в качестве издателя. Издатель ответил отказом. «Как здесь можно победить или проиграть?» —

поинтересовался ошарашенный издатель. «Здесь это не требуется, — ответил Райт. — Нужно просто строить город, управлять им и наблюдать за тем, что произойдет». До этого момента во всех играх можно было или проиграть, или победить. Видеоигра без какой-либо ясной цели, без какого бы то ни было признания победы или провала была попросту немислима.

«Они ожидали более привычную игру. Я же хотел сделать игру, которая была более открытой и свободной, а не обычную игрушку, — рассказывает Райт. — Поскольку формально мы никак не определяли цель в *Micropolis*, игрок прежде всего был должен поразмыслить над тем, какой тип города он хочет построить. Какой город будет наиболее успешным? Крупный город? С низкой преступностью? Город, в котором нет пробок? Будет ли мегаполис располагаться на плоскогорье? Выбор пространства предопределял очень многое».

Райт начал обращаться и к другим издательствам, но и в других компаниях сталкивался с непониманием и отторжением своей необычной игры для Commodore 64. Но он все-таки решил и дальше совершенствовать свою игру о планировании виртуального города. В 1987 году на одной из вечеринок Райт познакомился с Джеффом Брауном. Браун хотел заняться игровым бизнесом и искал игры, которые можно было бы издать. Райт рассказал ему о *Micropolis* и пригласил его в гости для того, чтобы тот взглянул на игру. Брауну она понравилась. В итоге они основали компанию Maxis и решили сделать *Micropolis* своим вторым релизом¹. Но, поскольку Commodore 64 начал терять свои позиции на рынке домашних компьютеров, они решили выпустить игру для Macintosh, Atari ST и Amiga. По совету общего друга они изменили название игры на *Sim City*.

Maxis попросила Brøderbund заняться распространением их игр. Дон Даглоу, продюсер из Brøderbund, который вел переговоры с Maxis, увидел в *Sim City* значительный потенциал не в последнюю очередь потому, что и сам он пытался сделать что-то похожее в игре 1982 года *Utopia*, когда был разработчиком игр для консоли Mattel Intellivision. «*Utopia* была гибридом экшнов и спортивных игр, — рассказывает Даглоу сегодня. — Мы думали, что нужно сделать что-то такое, что несло бы в себе образовательные ценности, где больше скрытого, чем открытого, — стратегическую игру. Я предложил идею, а маркетологи и руководители Mattel поддержали ее. Тогда уже существовала традиция симуляторов, которые на самом деле и играми-то не были, но которые существовали на компьютерах с семидесятых годов. Ты запустил

¹ У Брауна уже был готов *SkyChase*, трехмерный нарцисный авиасимулятор для двух игроков, который и стал дебютной игрой Maxis.

такую программу, и на экране возникала куча цифр, и вот эти программы повлияли на создание *Utopia*».

В *Utopia*, которая была рассчитана на двух игроков, в управлении у геймеров оказывался целый остров, на котором каждый из них должен был доказать свое превосходство, делая своих подданных счастливыми, строя больницы и развивая промышленность. Каждый из них мог воспрепятствовать действиям своего конкурента, финансируя восстания в государстве конкурента. Игра продавалась хуже, чем аркадные и спортивные игры Mattel, но привлекла большое внимание со стороны прессы. «В 1982 году мы поехали на Международную выставку потребительской электроники (CES), и на второй день мне в гостиницу позвонила жена, — рассказывает Даглой. — Она рассказала, что в утренней газете прямо на первой полосе была статья о новых видеоиграх, и *Utopia* в статье отводилось центральное место. Это была игра, которая привлекала внимание прессы».

Так что, когда Maxis обратилась к нему с *Sim City*, Даглой увидел в этом проекте серьезный потенциал и заключил с ними сделку по дистрибуции. «Было ясно, что *Utopia* и *Sim City* — родственные души. Обе игры были симуляторами городов. Я подписал договор на распространение *Sim City* компанией Brøderbund. И то, что это сделал именно я, вряд ли можно считать простым совпадением». Райту потребовалось пять лет, чтобы превратить свою программу по строительству мира в *Sim City*, но к 1989 году игра была готова к выходу.

В то время как Райт с 1984 по 1989 год занимался разработкой и шлифовкой своего градостроительного симулятора, Молиньё выбивался из сил для того, чтобы свести концы с концами. Его первоначальный оптимизм и уверенность в своих предпринимательских идеях улетучились. Казалось, все, за что он брался, было обречено на неудачу. Его компания по разработке программного обеспечения для бизнеса боролась за выживание и ютилась в дешевых офисах. «У нас был препаршивый офис, — рассказывает Молиньё. — Раковину мы использовали в качестве туалета, и все кругом было просто засрано». Но вдруг ни с того ни с сего он получил звонок из Commodore — компания пожелала предоставить его фирме Targus целую партию компьютеров Amiga. Впоследствии выяснилось, что на самом деле Commodore пыталась заполнить в партнеры другую компанию — разработчика программного обеспечения Torgus, но для Молиньё эта ошибка сотрудников Commodore стала поистине счастливым билетом. Молиньё вместе со своим партнером Ле Эдгаром одно время работали над созданием базы данных для Amiga, но работа не заладилась, и они решили заняться

разработкой видеоигр и переименовали свою компанию в Bullfrog. «Моя дочь Луиза обожала лягушек, и слово Bullfrog представлялось самым странным названием, какое только может выбрать для себя игровая компания, — рассказывает Эдгар. — На тот момент мы приходили в себя от шока, вызванного стоимостью поддержки нашей базы данных для Amiga, и при возросшей конкуренции со стороны других более крупных издателей нам нужно было сделать что-нибудь этакое. Игры представлялись хорошим вариантом, поскольку времени на их разработку нужно было немного, затраты были низкие, поддержка не требовалась, а результат не заставлял себя ждать. Если у тебя не получалась одна игра, то ты мог начать делать другую, причем без особых потерь».

Bullfrog удалось перенести клон игры *Gauntlet, Druid II: The Enlightenment* на компьютер Amiga, а затем убедить Electronic Arts стать издателем их первой оригинальной игры — вертикальной «стрелялки» *Fusion*, которая вышла в 1988 году. Игра Bullfrog стала одной из первых игр, изданных новым подразделением Electronic Arts, которое открылось в Слау, городе-спутнике Лондона, расположенном неподалеку от Гилфорда. «Европа все еще находилась в фазе „коттеджной индустрии“ или зависимости от импорта: здесь не было ничего похожего на Atari или Nintendo, которые повлияли на американских и японских потребителей и торговцев, — рассказывает основатель Electronic Arts Трип Хоукинс о расширении компании в Европе. — Продвижение игр в рознице здорово проигрывало в утонченности и нуждалось в более мощной поддержке крупных издателей. Во многих странах в ходу были нечестные практики. В Германии можно было попасть лишь в половину магазинов, поскольку магазины поделили между собой два конкурирующих дистрибьютора и каждый из них настаивал на эксклюзивности. Так что твоя игра могла оказаться или в одном, или в другом магазине. Для того чтобы познакомиться со всем ассортиментом игр, покупателю приходилось изрядно побегать по магазинам».

Electronic Arts намеревалась привнести в неразвитую европейскую игровую индустрию свой профессиональный корпоративный стиль. Когда Electronic Arts открыла свое подразделение в Европе, Джефф Хит был управляющим директором компании Melbourne House, и он прекрасно помнит, как приход американской компании в Европу встряхнул английскую индустрию. «Компанией, которая действительно привнесла профессионализм в британскую игровую индустрию, была Electronic Arts, — рассказывает он. — Они реально занимались бизнесом, в то время как мы управляли своими компаниями, совершенно не понимая, почему мы зарабатываем деньги, и только и делали, что веселились. И вот в этот момент на горизонте возникает Electronic Arts, которой управляет опытный руководитель, который имеет степень MBA и прекрасно разбирается во всех корпоративных нюансах».

Продажи *Fusion* были никакими, но небольшой аванс, который Electronic Arts выплатила Bullfrog за их творение, дал студии достаточно времени на то, чтобы как следует поработать над следующим проектом — *Populous*. Идея *Populous* возникла из изометрической пиктограммы, созданной программистом и художником Bullfrog Гленном Корпсом. «Я подумал, что это выглядит круто, и сказал, что мы поместим сюда маленьких человечков и все будет выглядеть так, как если бы эти изометрические блоки были горами, — рассказывает Молиньё. — А потом возник вопрос: а как же люди будут передвигаться по этой земле?»

Молиньё сконцентрировался на том, чтобы вселить жизнь в этих миниатюрных человечков, населяющих изометрическую землю, и сразу же столкнулся с проблемами. «Принцип, который я запрограммировал, подразумевал некоторые технические вещи, которые программисты могут сделать с закрытыми глазами и которые я делать не умел», — рассказывает он. Главная проблема заключалась в том, чтобы человечки обходили стены, а не застревали в них. «Я не знал, как это сделать. Я пытался это сделать, по сути, занимаясь изобретением велосипеда, и у меня ничего не получалось, и я подумал: „К черту это, я просто дам игроку возможность решить эту проблему за меня — опуская или приподнимая землю“. Это решение стало базовой механикой игры. Так получилось абсолютно случайно. Поднимаешь или опускаешь землю с маленькими человечками и думаешь: „Ах! Ты, должно быть, бог“».

Молиньё превратил изометрический рисунок Корпса в игру, позволив игроку почувствовать себя всемогущим божеством, стремящимся заполучить как можно больше верующих. Игрок мог изменять ландшафт с помощью арсенала средств из Ветхого Завета — вызывать землетрясения и извержения вулканов. Главная цель заключалась в том, чтобы истребить сообщество людей, которые поклонялись другому божеству. Это была, говорит Молиньё, игра, «написанная и сделанная для одного человека — меня самого».

Английские игровые издательства были с ним в этом согласны. «Издатели смотрели и кивали: мол, хорошо, спасибо большое, а можно ли сделать так, чтобы эти крохотные человечки стреляли друг в друга? Нет? Хм, а можно ли стрелять с помощью курсора мышки? Нет? Понятно, следующий!» — рассказывает Молиньё. Один руководитель из Mitorsoft, английского игрового издательства, принадлежащего медиамагнату Роберту Максвеллу, воскликнул: «Кто захочет играть в игру, в которой надо быть богом?» «Насколько я помню, он и в интернет не верил», — рассказывает Эдгар. Как и в случае с *Sim City*, отсутствие заранее predeterminedных событий в соединении с невозможностью пальбы и манией величия было столь необычным, что никто не знал, что с этой странной *Populous* делать. В конечном счете Electronic Arts

согласилась издать эту игру. «У них не было игр на Рождество 1989 года, и поэтому они сказали: „Хорошо, мы берем эту *Populous*“, — рассказывает Молиньё. — То есть они не то чтобы прям очень сильно хотели получить эту игру, а им просто нужно было чем-то заполнить пустой промежуток».

С готовой к изданию игрой и с поддержкой Electronic Arts Молиньё приближался к еще одному разочарованию: «Я полагал, что это будет провал, потому что все, к чему бы я ни прикасался до этого момента, неизбежно разваливалось. Все оборачивалось крахом: и мой первый бизнес, и *The Entrepreneur*, и продажа дискет в школах. Ни на какой успех я не рассчитывал».

Единственным намеком на то, что такой пессимизм Молиньё не оправдан, стал визит журналиста Боба Уэйда из британского игрового журнала *Advanced Computer Entertainment*, который посетил Bullfrog для того, чтобы написать рецензию на эту игру. «Я не знал, как вести себя с журналистами, поэтому я думал, что мы сейчас просто пойдем и напьемся, — рассказывает Молиньё. — Мы пошли и стали пить, и я сгорал от нетерпения узнать его мнение об игре. Вместе с этим я очень боялся спросить, что он думает о *Populous*, поскольку я был уверен в том, что с ней все будет так же, как и со всем остальным в моей жизни. Наконец, после бог знает скольких выпитых пинт, я спросил его, что он думает об игре. Он ответил, что это одна из лучших игр, в которые он когда-либо играл. Первой моей мыслью было: он, должно быть, больше ни разу не поиграет в *Populous*, поскольку, видимо, во время игры находился на другой планете».

* * *

Шел 1989 год. К тому времени как *Populous* была готова к выходу, *Sim City* находилась в продаже уже несколько месяцев. И хотя поначалу продажи были низкими и росли очень медленно, такая ситуация сохранялась ровно до того момента, как игра попала в руки журналисту журнала *Time*, который написал большую рецензию на прорывную игру Райта для Macintosh.

Благодаря рецензии продажи здорово увеличились, и, поскольку *Sim City* стала появляться и в других компьютерных форматах, популярность игры неуклонно росла.

«Как правило, 80 процентов продаж приходятся на первые шесть месяцев после выпуска игры, — рассказывает Райт. — Но с *Sim City* все было ровно наоборот. В первый год дела шли хорошо. Во второй — еще лучше. А на третий год все стало просто охрененно. *Sim City* расплатилась за большое количество ошибок, которые мы наделали».

Рассчитанная на широкий круг любителей видеоигр, *Sim City* также обращалась и к аудитории, которая обычно старалась избегать энергичных платформеров, файтингов и жестоких «стрелялок», то есть тех игр, которых было много и на NES, и в залах

игровых автоматов. Миллионы людей обрадовались возможности возвести собственные города, хотя некоторые и чувствовали, что симулятор Райта был предвзятым — особенно в том, что касалось организации дорожного движения. «Всякое моделирование есть ряд предположений. Многие люди думали, что мы и вправду склонялись к общественному транспорту, и столь же многие полагали, что мы выступали против него, — рассказывает Райт. — Самое интересное в моделировании заключается в том, что ты можешь поспорить с предлагаемой тебе моделью, и вот в этот момент у тебя и начинается все получаться. Когда люди играют в игру вроде *Sim City*, которая является лишь цепью предположений, и игроки начинают оспаривать эти предположения, игра приобретает новый смысл в той точке, где игроки могут привести доводы против такой модели. В каком-то смысле в этом и есть суть игры».

К концу года *Populous*, как и *Sim City*, неожиданно стала международным хитом. К удивлению Bullfrog, журналисты рассыпались в хвалебных отзывах, и замаячила перспектива некоторой прибыли от этой игры. «Учитывая тот прием, который нам оказала английская пресса, я ожидал, что мы сможем заработать немного денег, но после того, как пришел первый чек — насколько я помню на 13 000 фунтов стерлингов, — я и не думал, что мы заработаем еще больше, — рассказывает Эдгар. — Второй чек был уже на значительно большую сумму, а роялти все продолжали и продолжали поступать. Затем появились японцы, и наши доходы взлетели и вовсе до невообразимых высот».

Молиньё был потрясен: «Electronic Arts не успевала печатать новые экземпляры игры, чтобы удовлетворить возрастающий спрос, а потом игра была выпущена во всем мире, и все в нее стали играть. Издатель Дэвид Гарднер позвонил мне и сказал: „Теперь вы миллионеры“. „О господи!“ — вот все, что я мог ответить на это. Это был настолько удивительный момент, что моей единственной мыслью по этому поводу было: „Боже, что я наделал?!“ Я рассчитывал продать четыре экземпляра игры, а вместо этого продал почти миллион экземпляров всего за несколько недель».

Большой неожиданностью стало то, что *Sim City* и *Populous* завоевали популярность в Японии — стране, которая обычно игнорировала европейские и североамериканские игры, появившиеся на полках местных магазинов. И лишь когда Молиньё и Эдгар прибыли в Японию для поддержки своей игры, стал понятен масштаб их успеха в Стране восходящего солнца. «В токийском аэропорту нас встречали съемочные группы различных телеканалов, а бесчисленные журналисты выстроились в очередь за интервью, — рассказывает Эдгар. — Реакция прессы была ошеломляющая — все они играли в версии для ПК и Amiga».

В Великобританию Молиньё вернулся уже знаменитым игровым разработчиком: «Журналисты тогда здорово раскрутили этот жанр. Они называли его симулятором

бога, поскольку никакими другими словами его было не описать, а меня вдруг все стали записывать в отцы-основатели целого жанра. Я этот жанр не создавал, это сделали журналисты — я лишь создал игру, которая позволила им придумать название жанра. Мы даже устраивали круглые столы с представителями прессы. На них присутствовали Дэвид Брабен, Джен Сан, Арчер Маклин и я². Они сидели и говорили об ассемблере, машинном коде и прочей чуши. А я все думал: „Черт, о чем они вообще говорят?“ Для меня это была сплошная тарабарщина».

Populous и *Sim City* дали новое направление разобщенным исканиям игровых разработчиков, главный смысл которого заключался в отказе от ограниченных, прямолинейных, предсказуемых и управляемых видеоигр тех игровых разработчиков и программистов, которые стремились подражать кинематографу. Создания Райта и Молиньё переключили внимание игрового сообщества на игры, которые не были скованы жесткими правилами и по своей концепции, игровой механике и стремлению к созиданию были ближе к игрушкам, а не к настольным играм. Подобный подход к разработке видеоигр проявлялся и раньше — в таких играх, как *Utopia*, в которой нужно было управлять целыми нациями, или *Elite* Брабена, где главным принципом была свобода выбора и действия, но успех Райта и Молиньё превратил этот принцип в господствующую тенденцию в игровой индустрии и побудил других разработчиков заняться исследованием всех возможностей этого жанра.

Одним из тех, кого вдохновили Райт и Молиньё, был Сид Мейер, соучредитель американского игрового издательства Microprose. Этот издатель из штата Мэриленд занял прибыльную нишу на видеоигровом рынке, создавая симуляторы на военную тематику — такие, как *F-15 Strike Eagle*, *Silent Service* и *Gunship*. Но на излете восьмидесятых Мейер принялся искать новые идеи вне привычной зоны интересов Microprose, отчасти мотивированный на это игрой Дани Бунтен Берри *Seven Cities of Gold*. Созданная на основе мифа о семи золотых городах, которые искали испанские конкистадоры, игра представляла собой исследование, которое было плотно связано с историей открытия Нового Света, и здорово передавала панику людей, затерявшихся в дикой неизведанной местности. *Seven Cities of Gold* вдохновила Мейера на создание *Pirates!* — игры о морских приключениях, торговле, грабежах и романтике. Все события игры происходили в открытом море и относились к XVII столетию. Мейер максимально позаботился о том, чтобы упростить в игре сложные сценарии.

² Брабен был одним из создателей *Elite*. Сан разработал отлично смотрящуюся на то время трехмерную игру о космических сражениях *Starglider*. Маклин создал *IK+*, файтинг, рассчитанный на трех игроков и включавший в себя некоторое количество уловов для геймеров, которые можно было использовать против своих оппонентов. Они были введены в игру с расчетом повысить градус веселья.

Вскоре после завершения работы над *Pirates!* Мейер открыл для себя *Sim City* и *Populous*. Для Мейера эти игры стали демонстрацией того, что созидание может быть столь же захватывающим, как и разрушение, на котором обычно строятся видеоигры. В ответ на новые впечатления Мейер задумал создать такую игру, в которой игроки могли бы контролировать развитие целой цивилизации и наблюдать за ходом ее истории.

Результатом его честолюбивого замысла стала *Civilisation* — масштабная пошаговая стратегия, которая предлагала игрокам соблазнительную смесь из уроков истории, военных конфликтов, хитроумной дипломатии, географических исследований, возведения городов и управления ресурсами. Цель заключалась в том, чтобы взять в управление крошечное племя дикарей, которое ничего не знает об окружающем мире, и своими решениями превратить его в крупную мировую державу. Главным смыслом *Civilisation* было дать игрокам ощущение, что они собственной рукой пишут историю, проходя сквозь века нищеты, нестабильности, войн, на смену которым приходят золотые времена научного прогресса, после чего им приходится сталкиваться с другими крупными державами. Эта особенность давала *Civilisation* — гораздо в большей степени, чем *Sim City* или *Populous*, — возможность создать абсолютно новый мир, облик которого определялся самим игроком, а не Мейером.

Civilisation оказала значительное влияние на развитие жанра стратегий, которые со времени своего первого появления на компьютерах недалеко ушли от своих настольных собратьев. *Civilisation* привнесла в этот жанр древовидную структуру технологий, в которой любое открытие давало все больше и больше вариантов для дальнейших научных исследований. Эта идея оказала заметное влияние на *UFO: Enemy Unknown* — стратегию 1993 года, в которой игроки должны были защищать землю от инопланетян, раскрывая секреты инопланетной технологии и используя ее против пришельцев (в Северной Америке игра была известна как *X-COM: UFO Defense*).

Эта же концепция вдохновила и Westwood Studios, игровую студию из Лас-Вегаса, которая работала над игровой адаптацией фантастического романа Фрэнка Герберта «Дюна». После спора о будущем стратегий с одним из вице-президентов компании SSI, специализировавшейся на стратегиях, соучредитель Westwood Бретт Сперри решил сделать *Dune* абсолютно новым словом в этом жанре. Как и в случае с *Civilisation*, Сперри со своей командой позаимствовали идеи из японской консольной игры *Herzog Zwei*, стратегии, в которой сражения происходили в реальном времени, а также взяли некоторые технологии от операционной системы Macintosh.

Получившаяся в результате *Dune II: Building Of A Dynasty*, вышедшая в 1992 году, стала соединением стратегического мышления с экшном и открыла жанр стратегий

для новой аудитории. Люди, которые когда-то ассоциировали стратегии с медленным развитием и нескончаемым потоком цифр, теперь смогли попробовать на вкус стремительный экшн, помноженный на оперативное стратегическое мышление. Маркетинговое описание *Dune II* как «стратегии в реальном времени» в скором времени стало общим словом для целого потока схожих игр, которые пошли по следам *Dune II*. Стратегии в реальном времени быстро вытеснили из умов старомодные пошаговые стратегии, и к концу девяностых годов *Civilisation* оставалась единственным известным игровым стратегическим сериалом, который не перешел в реальное время.

Все видеоигры разбились на три мощных философских направления. Были экшн-игры, которые создавались с расчетом на жадные до денег игровые автоматы и в которых ставка делалась на мгновенные острые ощущения. Наряду с ними существовали игровые разработчики, которые делали основной акцент на сюжет и опирались на практику кинематографа, рассматривая видеоигры как среду, в которой повествование можно было сделать более увлекательным с помощью интерактивности. И наконец, были учебно-экспериментальные игры — симуляторы, которые давали игрокам свободу экспериментировать и способность к созиданию.

Эти направления не были отдельными и независимыми друг от друга — они, напротив, взаимно обогащали друг друга новыми идеями, но приверженцы каждого из них отстаивали свое видение будущего видеоигр, генерируя новые проекты и постоянно расширяя границы представлений о том, какой именно может быть видеоигра.



Восток встречается с Западом: Алексей Пажитнов (слева) и Хэнн Роджерс в Москве, февраль 1989 г.
Из архивов The Tetris Company

САМОЛЕТ ДО МОСКВЫ

В начале 1980-х годов Алексей Пажитнов вел весьма скромное существование. Числясь математиком в Вычислительном центре московской Академии наук, все свое время Пажитнов проводил за компьютерным программированием, подпитывая себя внушительным количеством черного кофе и сигарет.

«Я был типичным программистом и научным сотрудником. В то время я жил той же жизнью, что и любой другой молодой человек, увлеченный компьютерами, — рассказывает Пажитнов сегодня. — Работал я по одиннадцать часов в день. Начинать я относительно поздно и зачастую засиживался на работе до глубокой ночи. Дни друг от друга ничем не отличались. Практически все молодые программисты — трудоголики. И я был одним из них. Ничего такого, все было очень обыденно».

Его работа заключалась в исследованиях, которые требовали серьезных вычислений (например, программа распознавания речи), но, когда у него появлялось свободное время, он ради развлечения занимался созданием математических головоломок на компьютерах Академии наук. «В игры я пришел из-за головоломок. Из-за настольных игр, обычных настольных игр с деревянными замками, задачами и загадками, — рассказывает он. — Я всегда рассматривал игру как головоломку, тренировку ума. Меня еще в детстве притягивали головоломки и математические загадки. Ребенком я принимал участие в самых разных конкурсах, а в школе учился по специальной программе. Мне всегда нравились сложные задачи».

В 1984 году Пажитнов написал игру, основанную на пентамино — головоломке, которую он увидел в одном из московских магазинов игрушек. Пентамино представляло из себя набор плоских пластмассовых форм, каждая из которых была собрана из пяти квадратов равного размера, расположенных по-разному. Цель игры заключалась в том, чтобы вытащить эти квадраты из коробки и затем сложить их в коробку снова, собрав что-то вроде мозаики. Пажитнов полагал, что пентамино будет куда интересней, если перенести его на компьютер и создать игру, в которой элементы бы падали сверху вниз по экрану, — виртуальному аналогу игрового поля пентамино. В

то время Академия наук располагала одними из самых продвинутых компьютеров в Советском Союзе, которые, однако были примитивными в сравнении с домашними компьютерами, свободно продававшимися за пределами коммунистического мира. Рабочим компьютером Пажитнова была «Электроника-60» — советский аналог компьютера PDP-11, который впервые появился в США в 1970 году. «Мы плелись в хвосте мирового прогресса, — рассказывает он. — Наша самая лучшая машина отставала от машин западного мира примерно лет на пять — восемь. „Электроника-60“ была одной из самых первых микро-ЭВМ в России, это был практически настольный ПК. Не очень мощный, но вполне удобный».

«Электроника-60» не могла отображать графику, и поэтому Пажитнову пришлось создавать элементы своего цифрового пентамино не из пяти, а из четырех квадратов¹, используя для этого знаки препинания. «Я думал, что пентамино мог бы стать хорошей основой для игр на двоих, — рассказывает Пажитнов. — Изначально я хотел сделать так, чтобы игрок просто складывал элементы в верхней части поля, и задача игрока заключалась в том, чтобы уложить как можно больше элементов на игровое поле. Если ты уместил на экране больше элементов, чем другой игрок, значит, ты победил в игре. Но, когда заработал мой первый прототип, я осознал, что игра заканчивается где-то секунд за десять и никакого удовольствия ты не получаешь».

Пажитнов пришел к выводу, что вся проблема в размерах игрового поля. «Одним из решений было создание очень-очень длинного игрового поля, которое можно было бы прокручивать, но на то время это было очень сложно реализовать», — рассказывает Пажитнов, к тому же отметивший, что если игровое поле не умещается на экране, то это здорово раздражает. Потом он заметил, что как только игрок заполнял горизонтальную линию на игровом поле, она становилась лишней и блокировала доступ к пустому пространству, расположенному ниже.

«Линия просто занимала место, и поэтому я решил избавиться от таких горизонтальных линий и создать больше свободного пространства для продолжения игры», — рассказывает Пажитнов, который к тому же отказался от режима для двоих игроков в пользу одиночной игры. Он сделал так, что всякий раз, когда горизонтальная линия заполнялась, она попросту исчезала с экрана, позволяя игре продолжаться до бесконечности, а игроку заполнять все новые и новые горизонтальные линии, открывая для себя пространство в игровой области. И, поскольку название «пентамино» происходит от греческого слова *pent* — «пять», Пажитнов назвал свою игру «Тетрис» — от греческого слова *tetra* — «четыре».

1 К тому же Пажитнов сократил количество используемых в пентамино форм с 12 до 7.

Результатом его усилий стала увлекательная и динамичная головоломка, цель которой заключалась в удалении всех элементов с игрового поля. «Как только я закончил работу над прототипом, я не мог перестать играть. Я понял, что игра получилась чрезвычайно захватывающей. Я понял, что в ней было нечто особенное», — рассказывает Пажитнов.

Не только сам Пажитнов влюбился в собственное творение — игрой увлеклись и многие его коллеги. И когда в Академии наук появились первые IBM-совместимые компьютеры, один из коллег Пажитнова Вадим Герасимов переписал ее на новом компьютере, добавив графику и счетчик очков. «Сразу после того, как была сделана новая версия игры, мы стали раздавать ее своим друзьям, а те своим, и игра распространилась моментально, словно вирус», — рассказывает Пажитнов.

Tetris, словно пожар, распространялся по московским компьютерам, приводя в бешенство начальников, которые наблюдали за тем, как их подчиненные вместо того, чтобы заниматься делом, тратят рабочее время на игру Пажитнова. Копии игры вскоре распространились по компьютерам всего СССР и коммунистических государств Восточной Европы.

Стало абсолютно понятно, что *Tetris* оказался уникальным явлением, но попытки заняться продажей этой игры даже не предпринимались. В 1984 году Михаил Горбачев еще только готовился стать лидером СССР. А задуманная им перестройка — программа экономических либеральных реформ, благодаря которой советские граждане получили бы возможность создавать собственные предприятия, в результате чего будет положен конец власти коммунистов, — должна была начаться лишь через три года. В 1984 году советский закон категорически запрещал заниматься гражданам страны бизнесом и исключал понятие авторских прав и интеллектуальной собственности — предпринимать что-либо для личной выгоды было нельзя. Все принадлежало государству.

Но даже если бы советские законы и разрешили Пажитнову продавать *Tetris*, то игру было бы некому продать. В то время когда недорогие компьютеры уже появились в домах многих жителей демократических стран, в СССР и европейских странах Варшавского договора эта технология была доступна только горстке ученых-компьютерщиков. Немногие люди, которые имели домашние компьютеры, обычно покупали их на черном рынке по баснословной цене и с большим риском для себя. Власти Венгрии, например, подсчитали, что в их стране к началу 1985 года имелось до 30 000 домашних компьютеров. Девяносто процентов от этого числа поставлялось через неофициальные каналы. Гражданин Чехословакии Марек Спанель познакомился с компьютерами благодаря черному рынку. Его первый компьютер — Texas Instruments TI-99/4 — был ввезен в страну контрабандным путем и куплен его родителями в 1985

году — спустя шесть лет после того, как эта модель дебютировала в США, и спустя четыре года после того, как она была снята с производства в Америке. «Вполне вероятно, что мы с моим братом Ондржеем были единственными владельцами компьютера такого типа в нашей стране», — рассказывает Спанель, который впоследствии создал в Праге компанию Bohemia Interactive.

Не существовало и магазинов, в которых можно было бы купить компьютерные игры, и поэтому люди могли раздобыть лишь пиратские копии западных игр, которые распространялись среди подпольной сети владельцев домашних компьютеров, или, как это было в случае со Спанелем, учиться создавать видеоигры самим. «В середине восьмидесятых компьютеры были крайне редким явлением, и люди писали игры ради удовольствия, распространяя их бесплатно, поскольку их продажа была запрещена», — вспоминает Сергей Орловский, президент Nival Interactive, московской игровой студии, которая была основана в 1996 году. И хотя домашние компьютеры были большой редкостью, примерно в то же время, когда Пажитнов создал свой *Tetris*, в игровых залах коммунистических стран стали появляться игровые автоматы. Одной из первых ласточек стал игровой автомат *Poly Play*, созданный в Восточной Германии и впервые появившийся в странах коммунистического блока в 1985 году². *Poly Play* была создана VEB Polytechnik, государственной восточно-германской компанией, занимавшейся производством электроники и находившейся в городе Хемнице, который тогда был известен как Карл-Маркс-Штадт. Заключенный в деревянный корпус автомат больше походил на книжный шкаф, нежели на аркадный автомат. Он предлагал игрокам на выбор 10 игр, среди которых были лыжный слалом *Abfahrtslauf*, охота на оленей *Hirschjagd* и *Hase und Wolf*, лабиринт, в котором гонялись друг за другом персонажи из популярного советского мультфильма «Ну, погоди!». Автоматы *Poly Play* располагались преимущественно в молодежных гостиницах и некоторых домах отдыха, которые принадлежали влиятельной профсоюзной организации Восточной Германии — Объединению свободных немецких профсоюзов. Зачастую автоматы были настроены таким образом, что играть в них можно было бесплатно. Правда, технология, которая была задействована в *Poly Play*, на многие годы отставала от тех игровых автоматов, которые стояли в Западной Германии. По визуальным возможностям они были близки к самым первым цветным игровым автоматам, которые появились на Западе в 1979 году.

Горстка аркадных игр, которые были созданы в СССР, также свидетельствовала об огромном технологическом отставании. Это было хорошо заметно в гоночной

2 Не существует никакой достоверной информации о том, когда впервые появились автоматы *Poly Play*, которые, кажется, умудрились пережить падение коммунизма в Восточной Германии.

игре «*Магистраль*»³. К тому же советские игровые автоматы были довольно дорогими — игровой сеанс стоил 15 копеек. На эту сумму можно было перекусить. Коммунистическая идеология оказывала влияние на любой аспект жизни за железным занавесом, и советские игровые автоматы не являлись исключением. В руководствах к этим автоматам прямо говорилось, что они являются не просто развлечением, а инструментом для «активного досуга и развития глазомера». В отличие от американских, японских и западноевропейских игр в советских играх не было набора очков, — в основном потому, что такой подход рассматривался как форма поощрения конкуренции, а не сотрудничества между игроками. Запрещены были любые игры, в которых нужно было стрелять в людей, а не в животных или по мишеням.

Когда перестройка набрала обороты, разработчики аркадных игр восточного блока стали яростно и быстро сокращать отставание. В конце восьмидесятых компания «Экстрема-Украина», располагавшаяся в украинском городе Винница, объединилась с украинской фирмой «Терминал» и приступила к производству более продвинутых аркадных игр, используя для этого собственные технологии. Самой известной игрой компании считается «*Конек-Горбунок*» — созданный в 1988 году платформер, который напоминал игру *Pitfall*, разработанную компанией Activision для консоли VCS. Советская игра была создана по мотивам одноименной сказки Петра Павловича Ершова 1834 года. Эта сказка была своего рода сатирой на социальное устройство царской России: ее герой, простой крестьянский парень, женился на Царь-девице после того, как с помощью волшебного коня удовлетворил безумным требованиям злого царя. Российское правительство запретило эту сказку на 20 лет, поскольку в ней царь изображался дураком и самодуром. Это цензурное решение царского правительства впоследствии сделало «*Конька-Горбунка*» одной из любимых сказок советской власти. Однако «Экстрема-Украина» недолго просуществовала в игровом бизнесе: в 1991 году компания забросила аркадные игры, сосредоточившись на создании игровых автоматов и машин для игры в покер.

Не представляя, как он мог бы продавать свою игру, Пажитнов с радостью делился *Tetris* с московскими интеллигентами бесплатно и вместе с этим продолжал свои исследования в области искусственного интеллекта. И тут он получил неожиданное сообщение по телексу от лондонского бизнесмена Роберта Стайна.

Стайн был основателем Andromeda, компании, специализировавшейся на продаже венгерских компьютерных программ западным издателям. Стайн вырос в Вен-

3 И вновь нет никакой ясности насчет точного года выпуска, хотя, вполне вероятно, это произошло в восьмидесятых, до краха коммунизма в Восточной Европе.

грии, но в 22 года сбежал из страны после неудавшегося антикоммунистического восстания 1956 года. В конечном счете он попросил убежища в Великобритании. На всем протяжении семидесятых занимаясь продажей карманных калькуляторов и цифровых часов, Стайн однажды решил, что можно делать неплохие деньги и на продаже программ для домашних компьютеров, после чего и основал компанию Andromeda.

В то время как большая часть стран восточного блока оставалась настроенной категорически против капитализма в любой форме, восстание 1956 года побудило венгерского лидера Яноша Кадара погасить недовольство населения страны осторожными экономическими и социальными реформами, благодаря которым венгры получили законное право основывать собственные фирмы, которые могли заниматься экспортом товаров на Запад. Созданный Кадаром гибрид из коммунизма, свободного предпринимательства и прав человека тогдашний глава СССР Никита Хрущев окрестил «гуляш-коммунизмом» (по названию национального венгерского блюда). К тому времени, когда Стайн основал Andromeda (в 1982 году), Эрнё Рубик благодаря реформам Кадара смог экспортировать свой «Кубик Рубика» на Запад, где эта игрушка стала настоящим хитом и символом поп-культуры 1980-х. Стайн рассматривал либеральные реформы в Венгрии как возможность получить доступ к дешевым программам, которые он мог бы продавать западным издателям. Он заключил контракты с двумя компаниями из Будапешта — государственной Novotrade и небольшой частной фирмой Mikromatix — и принялся переносить плоды их труда на Запад⁴.

«В то время коммунистический режим уже смягчился, а спустя еще несколько лет он совсем развалился, — рассказывает Пал Балог, программист Novotrade, который работал над игрой *Bird Mother*, вышедшей на Commodore 64 в 1984 году: в ней нужно было играть за птицу, которая ухаживала за своими птенцами. — Вести дела с Западом никто не запрещал, просто все было ограничено несколькими факторами. Торговля, которая приносила государству прибыль в твердой валюте, только приветствовалась, и Novotrade прекрасно подходила под это требование».

Стайн предложил игры Novotrade и Mikromatix нескольким британским издателям. Игровая компания Mirrorsoft, принадлежавшая медиамагнату Роберту Максвеллу, выбрала игру в «кошки-мышки» *Caesar the Cat*, которая стала одной из первых игр, выпущенных этой компанией, а *Eureka!*, игра в жанре текстовых приключений, разработанная автором *Fighting Fantasy* Иэном Ливингстоном и спрограммированная Novotrade, стала дебютной игрой британского издательства Domark. Поскольку вен-

4 Novotrade возглавлял Габор Реньи, сын Петера Реньи, который был заместителем редактора венгерской социалистической газеты *Népszabadság*.

герская игровая индустрия находилась в зачаточном состоянии, Стайн наладил связи и с будапештским вычислительным центром SZKI.

В начале 1986 года он посетил SZKI с намерением посмотреть, появилось ли у них что-нибудь новое, что он мог бы экспортировать в Великобританию. Во время пребывания в центре он увидел, как один из сотрудников играл в *Tetris*. Стайн не был поклонником видеоигр, но он счел игру Пажитнова увлекательной и захотел купить на нее права. Сотрудники SZKI дали ему информацию о Пажитнове, и, вернувшись в Лондон, Стайн послал по телексу русскому программисту сообщение на английском языке, выражая заинтересованность в покупке прав на *Tetris*. «Мой английский на тот момент был никудышным, — рассказывает Пажитнов. — Он прислал предложение о покупке лицензии, и я попытался ему ответить, что я очень рад, что моя игра заинтересовала его, и мне нравится его предложение, и что для начала нам нужно начать переговоры, которые, как мне тогда казалось, обязательно должны были предшествовать любому соглашению. Однако он понял мой ответ как согласие с его условиями».

Восприняв ответ Пажитнова как положительный, Стайн принялся продавать права на *Tetris* игровым издательствам по всему миру. Первыми на очереди были Mirrorsoft и ее американская дочерняя компания Spectrum Holobyte, которые приобрели права на игру Пажитнова в версиях для компьютеров. Принадлежащие Максвеллу компании стремились представить *Tetris* как первую игру из-за железного занавеса, не беря в расчет венгерские игры, которые уже совершили подобное путешествие. Дабы подчеркнуть связь с СССР, игра была упакована в коробку красного цвета с изображением собора Василия Блаженного, серпа и молота и логотипа, в котором слово *Tetris* было написано с перевернутой буквой r.

И когда Стайн дал понять, что он мог бы получить права и для домашних консолей и игровых автоматов, Mirrorsoft приобрела и эти лицензии, а в скором времени перепродала их другим издателям. Вскоре пять компаний занялись разработкой своих версий *Tetris* по всему миру. Все они полагали, что законно владеют правами на этот продукт, но у Стайна все еще не было подписанного контракта с Пажитновым. К декабрю 1987 года Стайн заволновался, так и не получив ответа из Москвы. В январе 1988 года, когда ситуация с правами по-прежнему оставалась не проясненной, Mirrorsoft и Spectrum Holobyte выпустили свои компьютерные версии *Tetris*. Гипнотическая игра Пажитнова мгновенно стала сенсацией, и еще больший градус интереса к ней придавал тот факт, что она была создана в Советском Союзе. За один только 1988 год было продано порядка 100 000 копий.

В Москве же тем временем полным ходом шла горбачевская перестройка, и Пажитнов решил узнать, может ли он заниматься продажами своего последнего творе-

ния — программы психологической оценки «Биограф». Он договорился о встрече с представителями «Электроноргтехники» (сокращенно «Элорг»), недавно созданного государственного учреждения, которое отвечало за экспорт программного обеспечения.

Переговоры протекали в спокойном режиме, пока Пажитнов не упомянул о том, что *Tetris* повсюду продается на Западе. Атмосфера сразу изменилась. Глава агентства Александр Алексеенко сообщил Пажитнову, что полномочия совершать подобные сделки есть только у «Элорга». В «Элорге» тут же решили взять ситуацию в свои руки. Агентство связалось со Стайном и сообщило, что сделка аннулирована. Запаниковавший Стайн сумел убедить «Элорг» не аннулировать сделку по правам на версии для компьютеров. К тому времени Стайн уже продал права на версии *Tetris* для консолей и игровых автоматов, но решил схитрить и утаить от советских бизнесменов этот факт.

Вдобавок ко всем неприятностям, свалившимся на Стайна, ему вдруг позвонил американец Хэнк Роджерс, который руководил японской игровой компанией Bullet-Proof Software и который хотел приобрести права на версию игры для портативных систем. Роджерс уже приобрел права на игру для выпуска на японских компьютерах, консолях и игровых автоматах. Права на игровые автоматы он продал Sega и уже сколотил целое состояние на версии игры Пажитнова для Famicom. Теперь Роджерс рассчитывал получить права на портативные системы, поскольку, как он полагал, эта игра идеально подходила для Game Boy — готовящейся к выходу портативной игровой консоли компании Nintendo.

Game Boy был последним изобретением Гумпея Ёкои, инженера Nintendo, который создал для Nintendo линейку портативных игр Game & Watch. Game Boy был истинным детищем Ёкои, идеальным воплощением его философии «нестандартного применения увядшей технологии». Пока конкуренты Nintendo фокусировались на технически продвинутых переносных консолях (таких, как Atari Lynx и Game Gear компании Sega), умеющих отображать цветную графику и впечатляющих звуковыми возможностями, Ёкои ограничился монохромным экраном и дребезжащим динамиком. Проигрывая конкурентам в использовании высоких технологий, Game Boy подкупал потребителей долгим временем работы от батареек (до 10 часов) и низкой розничной ценой. Nintendo решила сделать главной игрой для Game Boy игру *Super Mario Land*, ответвление от популярного сериала *Super Mario Bros.*, однако в качестве альтернативы Роджерс предложил использовать *Tetris*.

«Работа над Game Boy только началась, и я подумал, что *Tetris* идеально бы подошел для этой системы, — рассказывает Роджерс. — Я обратился к президенту Nintendo Of America Минору Аракаве и сказал, что у меня есть идеальная игра для

Game Boy. Я уже выпустил ее в Японии, и она уже стала пользоваться заметной популярностью. На это он ответил: „Мы собираемся продавать Game Boy вместе с новой игрой про Марио“. На это я сказал ему: „Ну, если вы хотите, чтобы вашу новую машину покупали маленькие мальчики, тогда дайте им Марио, но если вы хотите, чтобы все играли в вашу игру, то дайте им *Tetris*“. У меня получилось убедить его».

Получив поддержку от Nintendo, Роджерс связался с Microsoft и спросил их о правах. Однако в Microsoft уклонились от прямого ответа, и поэтому Роджерс решил обойти посредника и обратился напрямую к Стайну, который сказал, что договорится с русскими о продаже прав от имени Роджерса. Потянулись недели ожидания, на протяжении которых Стайн никак не выходил на связь, отчаянно пытаюсь убедить «Элорг» продать ему права, которые он уже продал. В конце концов Стайн сообщил охваченному подозрениями и сомнениями Роджерсу, что он в скором времени вылетает в Москву, и предложил Роджерсу присоединиться к нему в коммунистической столице через неделю. Роджерс же решил, что нужно действовать в обход Стайна и договариваться с «Элоргом» напрямую. «Спустя два дня я уже сидел в самолете, который уносил меня в Москву», — рассказывает Роджерс.

Роджерс и Стайн были не единственными людьми, которые пытались договориться с «Элоргом». Одновременно с ними и втайне от всех в Москву приехал Кевин Максвелл, сын Роберта Максвелла и главный босс Microsoft. Он решил договориться с русскими напрямую, устав ждать новостей от Стайна.

Роджерс приехал в серую, холодную и параноидальную Москву безо всякого представления, где искать офис «Элорга». «Это были уже последние дни коммунизма, но это все еще был коммунизм, — вспоминает он. — Москва была похожа на тюрьму. Ни ярких огней, ни рекламы. Вокруг тебя угрюмые, не улыбочивые люди. Я попробовал расположить к себе людей своим поведением и улыбкой, но они лишь посчитали меня психопатом. В первую ночь я не мог найти место, где можно было бы поесть. Мне сказали, что рестораны уже закрыты. Хорошо, ответил я, могу я купить продукты? Без понятия, услышал я в ответ. Я пошел в номер гостиницы, включил телевизор, и из розетки тут же полетели искры. Пришлось срочно вытащить вилку из розетки. В туалете лежало, по-моему, несколько листочков туалетной бумаги. Все это было более чем странно».

Роджерс потратил два дня на поиск офиса «Элорга», и лишь после того, как он нанял переводчика, оказалось, что офис находится буквально за углом гостиницы, в которой он остановился. 21 февраля 1989 года — за день до встреч, назначенных Максвеллу и Стайну, — Роджерс вошел в офис «Элорга».

«Мой переводчик со мной не пошла, поскольку ее никто не приглашал. Тогда они считали, что если тебя не приглашали, значит, и войти ты не можешь, — невысказано»,

— рассказывает Роджерс. Первым человеком, встретившим его в «Элорге», был новый директор этого учреждения Николай Евгеньевич Беликов, который перешел на работу в «Элорг» после того, как отработал много лет в Центральном комитете Коммунистической партии. «Я и не знал, что он был важным парнем в коммунистической системе, и сказал ему, что я хочу поговорить с кем-нибудь о продаже прав на *Tetris*», — вспоминает Роджерс. Усмотрев в неожиданном появлении Роджерса возможность заполучить козыри в переговорах со Стайном и Максвеллом, Беликов назначил Роджерсу встречу на завтра. На следующий день все трое бизнесменов должны были появиться в «Элорге», и каждый рассчитывал, что именно он уйдет отсюда с правами на сверхприбыльную игру Пажитнова. Первым пришел Роджерс. Его провели в большой конференц-зал «Элорга», громадное пространство с 15-метровыми потолками, длинными шторами до пола и огромным столом. «Все было очень похоже на особняк, который они превратили в министерство, — рассказывает Роджерс. — Казалось, что встреча проходит в обеденном зале, за столом в котором легко могло бы усесться человек сорок. В итоге мы расселись по разные концы длинного стола».

Среди армии бюрократов «Элорга» находился и Пажитнов. Роджерс объяснил, что хотел бы получить права на версии игры для переносных систем, а затем показал им картридж с *Tetris* для японской Famicom. На что Беликов сказал, что никто никаких прав на консоли никому не давал, и потребовал от Роджерса объяснений, как тот может продавать игру, не имея на то никаких прав. И вот тут-то Роджерс и осознал, что Стайн вообще не имел никаких прав на игру: «Тут я подумал: „Господи боже, у меня же в производстве находится 200 000 картриджей“. И на это я занял деньги у всех своих родственников. Я нахожусь в другой стране, напротив меня сидит куча народу, и мне говорят, что я не имею никаких прав».

Роджерс принялся объяснять Беликову паутину сделок по *Tetris*, на что тот показал ему контракт, по которому Стайн получил лишь права на версии для персонального компьютера. «Это был ужасный контракт, — рассказывает Роджерс. — Им если и можно было что-то сделать, то разве только отшлепать ребенка. „Элорг“ получал проценты от процентов с процентов — поэтому до Москвы практически не доходило ни цента».

Роджерс усмотрел в этом возможность выгодной сделки и сказал Беликову, что он может помочь все исправить. Он вручил «Элоргу» чек на 40 712 долларов — роялти за 130 000 уже проданных в Японии картриджей *Tetris* — и сказал, что он хотел бы приобрести права на версии для консолей. Предвидя судебные иски со стороны Mirrorsoft и Atari Games, Роджерс попросил приостановить любые решения по этому вопросу до тех пор, пока он не вернется в Москву с поддержкой от Nintendo.

Пока Роджерс занимался привлечением Nintendo, Стайн столкнулся в «Элорге» с холодным приемом. Беликов сунул ему под нос исправленную версию контракта по правам для домашних компьютеров и сказал, что если он сейчас же его не подпишет, то сделка по правам для игровых автоматов будет отменена. Отчаявшись заключить сделку по правам на игровые автоматы, Стайн сосредоточил все свое внимание на пункте о штрафах за просроченные выплаты роялти и принялся торговаться по этому пункту. После подписания исправленного контракта на версии для ПК Беликов продал ему и права на игровые автоматы. Лишь многим позже Стайн заметил важное изменение, ради которого в договор был внесен пункт о штрафах по роялти: это изменение переворачивало все соглашения по домашним компьютерам таким образом, что у Стайна теперь не оставалось никаких прав на версии для консолей.

Тем временем Максвелл постарался задействовать все связи и деловое влияние империи Maxwell Communications ради победы в битве за *Tetris*. Но когда Беликов предъявил ему картридж с *Tetris* для Famicom и спросил, что это такое, Максвелл запнулся. Незнакомый с деталями сделки Mirrorsoft со Стайном, Максвелл сказал, что это, должно быть, пиратская версия. В конечном счете «Элорг» предложил Mirrorsoft следующую схему: они передают ему права на *Tetris* для консольных версий в обмен на права на издание в СССР компьютерных справочников, которые издавались Maxwell Communications.

Стремясь заключить столь выгодную сделку по *Tetris*, Максвелл согласился передать советской компании права на издание справочников. И когда Роджерс вместе с представителями Nintendo вернулся в Москву со своим предложением, Беликов дал Mirrorsoft 24 часа на то, чтобы те дали лучшее предложение. Mirrorsoft не смогла дать ответ в столь короткие сроки, и на следующий день Роджерс с Nintendo и «Элорг» подписали контракт по правам для консолей. Atari Games полагала, что это она обладает правами на версии для консолей на американском рынке, и, едва выпустив свою версию *Tetris* для NES, компания столкнулась с судебным запретом торговать этой игрой. В результате, к радости Nintendo, на складах компании осталась целая гора нераспроданных игр⁵.

Игра Пажитнова сыграла важную роль в успехе Game Boy. Она здорово подстегнула продажи новой портативной системы по всему миру. Во всем мире было продано более 40 миллионов экземпляров игры в версии для Game Boy. Это сдела-

⁵ Atari Games отказалась принимать лицензионные условия Nintendo, и эти две компании постоянно находились в судебных спорах о том, насколько правомочно Nintendo контролирует весь рынок игр для NES. Atari Games впустую потратила миллионы на разработку, продвижение и производство собственной версии *Tetris*, которая продержалась в свободной продаже примерно месяц.

ло Роджерса богатым и позволило Nintendo достичь на рынке портативных игр еще большей влиятельности, чем на рынке домашних консолей.

Отец и сын Максвеллы пришли в ярость, когда осознали, что Роджерс с Nintendo отхватили права, которые они так долго и усиленно пытались получить. Максвеллы имели хорошие связи с правительством Горбачева и решили использовать весь свой политический вес для того, чтобы помешать Nintendo наслаждаться завоеванным господством. «Они принялись давить на Политбюро. Те начали давить на министерство и на Беликова, который принял решение вести дела со мной, а не с Кевином Максвеллом, — рассказывает Роджерс. — Беликов начал думать, что он уже не жилец. Все стали избегать общения с ним. Как будто он подхватил какую-то заразную болезнь. Он превратился в неприкасаемого».

В офисах «Элорга» без предупреждения стали появляться советские чиновники, требуя предоставить всю документацию компании и тщательно исследовать бумаги с целью найти нарушения, которые можно было бы использовать против Беликова. Директор «Элорга» сильно испугался, подозревая, что оказался под наблюдением КГБ. Как бывший функционер коммунистической партии, он хорошо знал, с чем столкнулся: «Я очень боялся, поскольку понимал, что защищаться в этой ситуации — все равно что пытаться остановить танк голыми руками. Они привели в действие бездушную государственную машину, которую не интересовали никакие объяснения».

К счастью для Беликова, коммунистическая система разваливалась еще быстрее, чем велась кампания против него: реформы Горбачева уже начали давать результаты. В конечном счете Кремль решил, что государственные компании вроде «Элорга» вольны принимать независимые решения, и бездушная карательная машина была остановлена.

Мировой успех *Tetris* практически ничего не принес Пажитнову, разве только дал ему и его семье определенные перспективы на будущее. В 1991 году он переехал в Сиэтл, где открыл собственную игровую компанию, а впоследствии стал работать на Microsoft, создавая головоломки вроде *Hexic*. Когда же в 1996 году закончилось действие прав «Элорга» на *Tetris*, Пажитнов объединился с Роджерсом и создал компанию The Tetris Company, которая занялась управлением всеми правами на игру Пажитнова. *Tetris* вновь приобрел популярность с ростом популярности игр для мобильных телефонов и продан в количестве более 100 миллионов копий на бесчисленных моделях телефонов. «Для меня это удивительно. Я не ожидал, что эта игра проживет так долго, — говорит Пажитнов сегодня. — Но игра не особенно изменилась, да и человеческий мозг все тот же, так что я не вижу причин, по которым эта игра могла бы утратить свою популярность».

К тому времени, когда Пажитнов поменял Москву на Сиэтл, коммунистические режимы Восточной Европы начали рушиться один за другим. Их крах приближали экономические и политические реформы Горбачева. И хотя эти страны освободились от коммунизма, избавиться от его наследия оказалось гораздо сложнее. Многолетнее господство коммунистической идеологии продолжало оказывать огромное влияние на разработку видеоигр во всех странах бывшего восточного блока. Десятилетия коммунистического правления довели экономику стран Восточной Европы до ручки. Все девяностые годы эти страны переходили (зачастую очень болезненно) на рыночную экономику. Те, кто пытался зарабатывать себе на жизнь созданием игр, непрерывно сталкивались не только с враждебным экономическим климатом, но и с необузданным пиратством — очень небольшое количество владельцев домашних компьютеров были готовы платить за игры. Во времена коммунизма единственным способом заполучить новые игры было пиратство, и в наступившей эпохе капитализма этот правовой нигилизм продолжал подрывать все попытки выстроить полноценную видеоигровую индустрию. «При коммунизме никаких программ в продаже не было, и 99 процентов игр были пиратскими, — объясняет Спанель, который в 1999 году создал чешскую игровую компанию Bohemia Interactive. — Это и сегодня представляет собой большую проблему, поскольку в менталитете многих наших сограждан засело убеждение, что игры должны быть бесплатными».

Экономические проблемы, стоявшие перед Восточной Европой, и высокий уровень пиратства удерживали западные компании от вложений существенных денежных средств в этот регион. «Наши страны рассматривались как часть социалистического блока, и после падения железного занавеса должно было пройти время, прежде чем люди смогли понять, что плохой имидж более не соответствует действительности», — говорит Габор Фехер, управляющий директор венгерской игровой студии Digital Reality. Производители консолей не предпринимали никаких попыток укрепить свои позиции в новом регионе, полагая, что обедневшее население не может позволить себе такую роскошь, как игровые приставки. В результате жители Восточной Европы практически не видели игровых приставок, которые в Японии и на Западе давно уже считались чем-то обычным. В некоторых магазинах Восточной Европы можно было поиграть в игры для Sega Megadrive и Super Nintendo, а оплата игры была поминутной. В продаже были лишь пиратские клоны нинтендовской приставки Famicom, которую в России под названием Dendy продавала компания Steepler. Отсутствие консолей на рынке означало, что домашние компьютеры в бывших коммунистических странах де-факто стали главной игровой платформой. Первые недорогие клоны ZX Spectrum, работавшие с операционной системой TR-DOS, быстро

начали пользоваться популярностью, но к середине девяностых — с ростом зарплат и снижением стоимости персональных компьютеров — люди начали переходить на более продвинутые ПК.

Эти факторы — наряду с отсутствием людей, которые умели делать игры, — привели к очень медленному развитию игровых студий в Восточной Европе. Такое положение вещей сохранялось вплоть до конца девяностых. Если за это время и появились какие-то заметные игры, то только те, которые были созданы сразу после крушения коммунизма. Одной из подобных игр стала игра *Filler* 1991 года, созданная русским программистом Дмитрием Пашковым, — абстрактная головоломка, построенная на совпадении цветов. Она стала одной из нескольких игр, которые добились признания мировой аудитории после того, как французское издательство Infogrames выпустила ее для Западной Европы под названием *7 Colours*.

Но с ростом продаж компьютеров в бывших коммунистических странах к концу девяностых стало возникать все больше и больше игровых студий. Эти амбициозные компании-новички стремились произвести впечатление на международной арене, а не только у себя на родине. Они хотели показать миру, что бывшие коммунистические страны могут предложить гораздо больше, чем *Tetris*. Появление этих студий совпало с изменением отношения к Восточной Европе со стороны западных игровых издателей. И хотя во многом этому поспособствовали растущие продажи игр в этом регионе, главной причиной все-таки была обычная экономия. На рубеже веков стоимость создания видеоигр исчислялась миллионами, и игровые издатели из высшей лиги рассчитывали, что недорогие таланты из Восточной Европы смогут сократить их затраты. Интерес западных игровых компаний еще больше стимулировал создание и развитие игровых студий в Восточной Европе. Все больше программистов-любителей начинали заниматься разработкой игр на профессиональной основе, надеясь когда-нибудь добиться большого успеха в видеоигровой индустрии.

И когда в 1999 году игра *Hidden & Dangerous* чешской игровой студии Illusion Softworks продана тиражом миллион экземпляров, исчезли последние сомнения в способностях игровых студий из Восточной Европы. За прорывом Illusion Softworks последовали такие успешные игры, как украинская стратегия «*Казак: Европейские войны*» и тактический шутер *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*, созданный чешской студией Bohemia. Но пока эти игры завоевывали популярность во всем мире, наследие коммунистического режима все еще ощущалось в играх, создаваемых в Восточной Европе и России.

Operation Flashpoint появилась благодаря опыту, который приобрел создатель игры Марек Спанель, пожив при коммунизме. Игрок в этом шутере превращался в солда-

та, находящегося на передовой во время вымышленного конфликта между НАТО и СССР, разгоревшегося в результате вооруженного восстания против Горбачева вскоре после его прихода к власти в 1985 году. «Что такое коммунизм, мы знаем изнутри, и все, что мы прочувствовали за тот период, легло в основу сюжета *Operation Flashpoint*», — рассказывает Спанель. В отличие от большинства военных игр *Operation Flashpoint* отображала военные действия без пафоса и голливудского героизма. Атаки с наскока, которые характерны для других военных игр, в *Operation Flashpoint* практически всегда приводили к смерти. Здесь требовались осмотрительность, дисциплина и терпение. К тому же игра Спанеля практически ничего не говорила игроку о сути конфликта, вместо этого обходясь простыми приказами и самой необходимой информацией. Это была война как она есть на самом деле — параноидальная, не героическая и смертельно опасная. В этой игре не было места для Рэмбо.

Спанель был не одинок в своем стремлении обратиться к трагической истории собственной страны. «Ил-2 Штурмовик», авиасимулятор, разработанный российской игровой студией 1С: Maddox Games, воссоздавал воздушные сражения между советскими и фашистскими войсками во время Второй мировой войны — грандиозного исторического события, которое почти что не затрагивают западные авиасимуляторы. Украинская студия GSC Game World тем временем искала вдохновение в зоне отчуждения, которая окружает ядерный реактор Чернобыля, — всего в 110 километрах от офисов студии. Украинские разработчики взяли эту безлюдную зону и заброшенный призрачный, зараженный радиацией город Припять как шаблон мира зараженного радиацией в своем шутере от первого лица *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, вышедшем в 2007 году.

К середине нулевых студии Восточной Европы полностью оправились от последствий коммунизма и превратились в успешных создателей видеоигр. И если британские и французские разработчики, которые стремились создавать игры с расчетом на весь мир, во многом растеряли свою национальную самобытность, то игры, создававшиеся в Восточной Европе, почти не шли на поводу у американской аудитории. На протяжении многих лет борясь за освобождение от коммунизма, создатели игр из Восточной Европы и не думали приглушать свою культурную идентичность. Это стремление поддерживать свою культуру, возможно, было ответом на все попытки коммунистов стереть национальную неповторимость стран, находившихся под их контролем.



Марио против Соника: Голубой еж стал талисманом Sega и противостоял Марио.
Из архива Warren In The Weeds www.flickr.com/photos/warrenintheweeds

SEGA МОЖЕТ ТО, ЧТО NINTENDO НЕ МОЖЕТ

Перспективы Sega в конце восьмидесятых выглядели безрадостно. Попытки аркадного гиганта бросить вызов Nintendo, представив на рынке консоль Master System, закончились катастрофой. А теперь в Японии дебютировала последняя домашняя видеоигровая консоль компании — Megadrive.

Выпустив консоль в октябре 1988 года, Sega надеялась, что Megadrive, в которой использовались технологии, применявшиеся в игровых автоматах компании, сможет пошатнуть господство Nintendo на японском рынке. Несмотря на качественные порты популярных аркадных игр Sega — таких, как слэшер *Golden Axe* и вторая часть ролевого сериала *Phantasy Star*, созданного Юдзи Нака, — подавляющее большинство японских потребителей проигнорировало Megadrive. Новая консоль от Sega уступала по продажам даже консоли PC Engine компании NEC, выпущенной в 1987 году¹.

Уверенная в превосходстве аппаратной части своей новой системы, Sega переклонила внимание с Японии на Северную Америку, где система получила название Genesis и была выпущена в 1989 году. Мало кто из аналитиков верил в то, что Sega сможет добиться успеха в Северной Америке. Компания NEC, несмотря на относительный успех в Японии, не смогла закрепиться на американском рынке, попытавшись бросить вызов Nintendo со своей системой TurboGrafx-16, североамериканской версией PC Engine. Продажи TurboGrafx-16 в США были настолько незначительны, что NEC отказалась от планов по выпуску консоли в Европе. Низкие продажи TurboGrafx-16 стали следствием малого количества игр, которые были разработаны за пределами Японии. Большинство игр для консоли NEC разрабатывались с расчетом на вкусы японской аудитории и потому не подходили для американского рынка. Самым ярким примером подобного рода игр была игра *Kato-chan and Ken-chan*: она напоминала *Super Mario Bros.*, и главную роль в ней играл

¹ Sega относилась к PC Engine с таким презрением, что даже позволяла портировать свои аркадные «стрелялки» *Space Harrier* и *Fantasy Zone* на консоль NEC.

популярный в Японии дуэт комиков, которые на протяжении всей игры пукали, испражнялись и мочились².

У Sega же, по крайней мере, были собственные популярные аркадные игры, с помощью которых компания могла поддержать свою новую систему Genesis на американском рынке и привлечь на свою сторону другие компании. Но даже выгодные условия лицензирования никак не смогли убедить крупные американские издательства поддерживать Genesis. Майкл Кац, глава Sega Of America, главной целью которого было сделать Genesis популярной в США, раньше уже сталкивался с подобными проблемами.

До того как присоединиться к Sega, Кац отвечал в Atari Corporation за маркетинговую кампанию консоли 7800 ProSystem — потерпевшей неудачу попытки составить конкуренцию NES. «Atari не могла заполучить популярные аркадные игры», — объясняет Кац. Чтобы заполнить эту пустоту, Кац сделал так, чтобы самые популярные компьютерные игры были портированы на 7800 ProSystem. Но этот подход потерпел неудачу. Для продвижения Genesis Кац решил применить другую тактику. «Я подумал, что мы должны сделать ставку на привлечение знаменитых личностей, особенно спортсменов, — рассказывает Кац. — Было очень трудно получить поддержку сторонних издателей для Genesis. И это была одна из причин, по которой мы нуждались в известных персоналиях, ведь если бы мы смогли убедить звезд бейсбола, футбола или баскетбола поучаствовать в создании игры, то тогда бы получили нужный уровень известности, поскольку звезды знали, что мы здорово вложимся в рекламу».

Первым в списке Каца был знаменитый Джо Монтана, нападающий команды San Francisco 49ers и один из самых дорогих игроков в американском футболе на тот момент. Sega заплатила 1,7 миллиона долларов за право создавать видеоигры с именем спортсмена на протяжении ближайших пяти лет. Для создания игры *Joe Montana Football* она наняла компанию Mediagenic, ранее известную как Activision. Это была флагманская игра Sega для Genesis на грядущее Рождество. «Sega нужна была спортивная игра, и нужна была быстро. Мы с самого начала думали о Mediagenic, и я спросил у них, не могли бы они сделать такую игру для нас. За это мы заплатили им кругленькую сумму», — рассказывает Кац.

Пока работа над *Joe Montana Football* шла полным ходом, Кац разработал маркетинговый план противодействия Nintendo. Ядром целевой аудитории Genesis он видел мальчиков-подростков, полагая, что дети, которые росли, играя в веселые и симпатичные нинтендовские игры, теперь, войдя в период полового созревания, захотят поиграть во что-то более агрессивное, энергичное и провокационное. У Genesis, пола-

2 Из американской версии, выпущенной под названием *J.J. and Jeff*, был убран весь туалетный юмор.

гал он, были все шансы стать той самой консолью, на которую будут переходить подросшие потребители нинтендовской продукции, и хорошим стимулом для них могла бы стать линейка сеговских аркадных хитов и спортивных игр. Кац решил донести этот посыл с помощью мощной рекламной кампании, которая была прямой атакой на Nintendo. «Японцы никогда бы не сделали ничего подобного, — рассказывает Кац. — Они бы посчитали это дурным тоном с точки зрения деловой этики, но мы смогли убедить головной офис в том, что нам это нужно, поскольку Nintendo была нашим главным конкурентом. Так появился слоган „Sega может то, что Nintendo не может“».

Но через месяц после запуска Genesis в августе 1989 года Sega поняла, что ее флагманская рождественская игра не успевает выйти в срок. «Каждый месяц мы должны были проверять, как идет процесс, но поскольку мы относились к этому спустя рукава, то просто принимали все утверждения разработчиков на веру, — рассказывает Кац. — Mediagenic не так сильно продвинулись в создании игры, как нам казалось. И в сентябре мы осознали, что игра к сроку готова не будет. Я оказался в безвыходном положении. Я был должен Джо Монтане 1,7 миллиона долларов, а игру мы рассчитывали выпустить к Рождеству».

Поскольку времени катастрофически не хватало, Кац обратился за помощью к Electronic Arts. С самого основания компании в 1982 году Трип Хоукинс стремился сделать Electronic Arts главной компанией в сегменте спортивных игр. «Это была моя личная страсть — создание настоящих спортивных симуляторов. И это была одна из основных причин, по которым я основал Electronic Arts, — рассказывает Хоукинс, чей интерес к спортивным играм начался с его любви к играм вроде *Strat-O-Matic*, где все решалось с помощью игральных кубиков³. — Я смотрел игры по телевизору, а потом выходил из дома и начинал бегать и прыгать, подражая своим спортивным кумирам. Потом я захотел стать ими в *Strat-O-Matic*, но я не смог разделить того восхищения, которое испытывали мои друзья, поскольку это была довольно сложная игра. Когда же я увидел свой первый компьютер, то тут же понял, что все вычисления и прочие скучные штуки можно оставить компьютеру, а красивую графику выводить на экран телевизора. Я понял тогда, что чем больше игры будут похожи на то, что показывают по телевизору, тем большее количество людей ими заинтересуется».

Спортивные игры прошли длинный путь эволюции с начала семидесятых, когда в ходу были насыщенные статистикой текстовые симуляторы и клоны *Pong*. К началу восьмидесятых годов графические технологии продвинулись вперед настолько, что

³ Спортивные игры *Strat-O-Matic* впервые появились в 1961 году и для моделирования спортивных матчей использовали комбинацию из бросков игральными костями и статистики игрока.

разработчики стали искать новые способы отображения спортивных состязаний в видеоиграх. Кто-то экспериментировал с видом со зрительских трибун, как это было в игре *Indoor Soccer* компании Texas Instruments, или же с видом с высоты птичьего полета, как в *Atari Football*, но большинство разработчиков черпали вдохновение из телевизионных трансляций.

Дон Даглоу и Эдди Домбрауэр были одними из первых, кто взял телевизионные трансляции в качестве образца для своей игры *World Series Baseball* 1983 года, созданной для консоли Intellivision. В этой игре соединились статистическая основа текстовой игры Даглоу *Baseball* и яркое действие, которое демонстрировалось в ракурсе телевизионных камер.

«Спортивные симуляторы начинались как игры без какой-либо графики, поэтому для начала мы разобрались с математикой и моделированием, — рассказывает Даглоу сегодня. — Затем игровые разработчики принялись включать в игры графику и искать баланс между математическими выкладками и графикой. В *World Series Baseball* мы имитировали телевизионную трансляцию. Эта игра возникла из желания добиться максимального сходства с телевизионной трансляцией бейсбольных матчей, и, посмотрев по телевизору одну такую трансляцию, я понял, как именно нужно делать игру для Intellivision».

Позиции, с которых велась телевизионная трансляция, имели очевидные преимущества. «Режиссеры телевизионных трансляций постоянно экспериментируют, пытаясь найти лучший ракурс, с которого открывался бы идеальный обзор и который в то же время позволял бы следить за деталями происходящего, — рассказывает Даглоу. — Все игроки на поле должны быть хорошо различимы и узнаваемы, а не казаться точками. Должен быть найден идеальный баланс между демонстрацией происходящего и отображением людей».

По мере того как новые технологии восьмидесятых вступали в свои права, игровые разработчики продолжали исследовать смещение математического моделирования и телевизионной трансляции, впервые продемонстрированное Даглоу и Домбрауэром. И поскольку разработчики стремились повысить реалистичность спортивных игр, они стали приглашать настоящих звезд спорта, и начало этому в 1983 году положила компания Electronic Arts со своей баскетбольной игрой *Julius Eving and Larry Bird Go One-on-One*, в которой были совмещены элементы менеджмента и возможность тренировать виртуальных спортсменов⁴. Эти идеи сблизилась еще больше в игре Да-

⁴ Игра *Barry McGuigan World Championship Boxing (Star Rank Boxing)* в США), созданная в 1985 году специализирующейся на спортивных играх компанией GameStar, была одной из первых игр, которая включала в себя тренировочные миссии, позволявшие игрокам развивать способности своего виртуального боксера примерно тем же способом, каким персонажи проначиваются в ролевых играх.

глоу и Домбрауэра *Earl Weaver Baseball*. Сама игра, выпущенная в 1987 году для компьютера Amiga, носила имя бывшего менеджера команды Baltimore Orioles и моделировала бейсбол с невероятными статистическими деталями, попутно возведя стилистику телевизионной трансляции до невиданных прежде в видеоиграх высот, обогатив ее замедленными повторами и компьютеризированными комментариями. «Earl Weaver вышла тогда, когда машины стали гораздо более мощными, — рассказывает Даглоу. — Изначально эту игру мы задумывали для компьютера Amiga, и теперь у нас хватало мощности для того, чтобы разделить экран пополам, и показывать отбивающего и питчера на одной половине экрана, а игровое поле — на другой стороне, и поэтому игроков можно было рассмотреть во всех деталях».

Прогресс визуальных возможностей означал также и то, что теперь Даглоу и Домбрауэр должны были обращать внимание и на цвет кожи бейсболистов. «Когда у тебя было всего четыре цвета на выбор, то все игроки выглядели похожими друг на друга, и никому даже в голову не приходило что-либо менять, — рассказывает Даглоу. — Но когда ты оказываешься в ситуации, когда у тебя на выбор есть уйма цветов и крупная человеческая фигура, то уже нельзя сделать так, чтобы питчер-афроамериканец и белый спортсмен выглядели одинаково. В то время я уделял много внимания этому, поскольку пренебрежение этим аспектом могло показаться непочтительным и вызвать негативные отклики. Как ни странно, кончилось все тем, что мы получили огромную поддержку со стороны сообщества только потому, что уделили в игре внимание расовым различиям. Поначалу я видел в этом некоторый риск, но, как ни странно, мы получили огромную поддержку в обществе. Мы очень гордились вызванной реакцией.»

На следующий год Cinemaware продолжила двигаться в этом направлении и выпустила игру *TV Sports Football* — игру, в которой нашла отражение вся суэта, которая сопутствует матчам американского футбола. «Я заметил, что люди соприкасаются со спортом благодаря телевидению, и, значит, нам нужно было сделать так, чтобы наша игра была похожа на телетрансляцию, — рассказывает основатель Cinemaware Боб Джейкоб. — У нас в игре были очки, развлекательные шоу в перерыве, рекламные заставки, танцевальные группы поддержки. У нас было все».

В том же году, когда вышла в свет игра *TV Sports Football*, Хоукинс снова попробовал реализовать свою мечту о создании самых лучших спортивных игр, запустив разработку игры *John Madden Football*, в названии ее фигурировало имя бывшего тренера команды Oakland Raiders, который затем переквалифицировался в комментатора. Первый вариант игры, созданный для Apple II, оказался совершенно никчемным. По сравнению с яркой *TV Sports Football* и детально проработанной *Earl Weaver Baseball*

это была ни на что не годная игра, в которой были перемешаны все футбольные команды без разбора (Мэддену пришлось вмешаться в процесс разработки, узнав, что дизайнеры хотят сделать игру в мини-регби). «Первая версия игры была абсолютно сырой», — признавался впоследствии Роджер Гектор, продюсер Electronic Arts, который наблюдал за ходом разработки, пока Хоукинс занимался другими проектами. Скотт Опп, основатель GameStar, полагал, что игра — сплошное убожество. «В этой игре стратегия превалировала над действием, — рассказывает он. — К несчастью, графика — даже по стандартам Apple II — не производила никакого впечатления, и геймплей был скучным чрезвычайно. Неудивительно, что продажи игры оказались хуже некуда».

«В Electronic Arts Мэддена стали называть не иначе как „блажь Хоукинса“, — рассказывает сам Хоукинс. — Все в компании, кроме меня, были убеждены, что проект нужно просто отправить на свалку. Бухгалтеры настаивали на том, чтобы все денежные затраты, включая аванс Мэддена, были списаны в невосполнимые убытки. Но я — мужик упертый и в конечном счете довел все до ума».

По настоянию Хоукинса Electronic Arts снова взялась за *John Madden Football*. Контроль над перезапуском проекта поручили Ричу Хиллеману, который только что закончил работу над трехмерным симулятором гонок *Indianapolis 500: The Simulation*. Хиллеман сразу же привлек к работе ветерана спортивных игр Скотта Орра, который в 1988 году продал GameStar компании Activision. Опп занял пост ведущего дизайнера проекта. И пока Хиллеман и Опп работали над игрой, Майкл Кац позвонил Хоукинсу с просьбой о помощи. «Я позвонил ему и спросил, есть ли у него какие-то запасные игры из игровой серии с Мэдденом, которые мы могли бы выпустить под именем Монтаны», — рассказывает Кац.

До этого момента Electronic Arts была сосредоточена на домашних компьютерах. Компания не видела выгоды в сотрудничестве с царящей на рынке консолей Nintendo и принимала незначительное участие в разработке игр для NES. «Трип Хоукинс считал, что будущее игр за ПК, а не за консолями, — рассказывает Гектор. — Когда я стал работать в Electronic Arts, эта стратегия уже сформировалась, и говорить о консолях было нельзя — это могли посчитать за ересь». Но Sega Genesis привлекла внимание Хоукинса. «Когда в конце 1989 года я услышал, что Sega представит систему стоимостью 189 долларов на процессоре 68000, я посчитал это своего рода откровением, — рассказывает он. — У Electronic Arts был необходимый опыт и программное обеспечение для работы с 68000, поскольку этот же процессор стоял на Lisa, Macintosh, Amiga, Atari ST и многих игровых автоматах. К тому же я был воодушевлен тем фактом, что Sega может составить конкуренцию Nintendo».

У Sega были проблемы, и Хоукинс воспользовался этим для того, чтобы издавать игры для Genesis на своих условиях. «Поскольку он сделал нам одолжение, и для нас это было важно, он воспользовался возможностью заявить: „Я сделаю то, что вы просите, но я хочу убрать из договора о роялти условие, что мы должны платить вам, парни, за каждую проданную игру для Genesis“, — рассказывает Кац, который с готовностью согласился на условия Хоукинса, поскольку усмотрел преимущества в сотрудничестве с таким мощным издателем, как Electronic Arts, который решил поддержать Genesis. Несмотря на это, урезанная версия игры с Мэдденом в главной роли не поспела к сроку и пропустила рождественский сезон, выйдя на рынок только в январе 1990 года. Но для Electronic Arts это соглашение стало возможностью выпустить новую версию *John Madden Football* для Sega Genesis.

Орр и Хиллеман существенно переосмыслили и изменили игру. «Версия для Genesis и все последующие версии с Мэдденом не имели ничего общего с версией игры для Apple II, кроме разве что имени, — рассказывает Орр. — Рич хотел сделать экшн с реалистичной стратегией. Я помню несколько ожесточенных споров между Ричем и Трипом относительно самой игры. Трип хотел, чтобы это была более компьютерно-ориентированная игра, в то время как Рич настаивал на том, чтобы сохранить наше общее видение проекта как реалистичной экшн-игры, разработанной под консольных игроков. К счастью, Рич смог его убедить».

К тому же Орр и Хиллеман стремились вовлечь в работу над игрой самого Мэддена. В работе над первой игрой все участие Мэддена сводилось к общению с Хоукинсом во время их двухдневной поездки на поезде, но теперь команда разработчиков хотела, чтобы футбольная звезда принимала самое активное участие в работе над игрой. Вера Мэддена в то, что игры про американский футбол удаются или не удадутся в результате противостояния отдельных игроков на поле, стала важным моментом в размышлениях Орра. «Самым ярким нововведением в игре стали поединки один на один на игровом поле, — рассказывает Орр. — Другим нашим новшеством стало использование профессиональных рейтинговых показателей конкретного игрока, что привело к более сложной динамике и итоговым результатам игры. Еще одним новшеством были трехмерная зона защиты и всплывающие окна, показывающие крупным планом принимающих мяч игроков. До этого большинство футбольных игр использовали или двумерный вид со стороны, или вид сверху вниз».

Версия *John Madden Football* для Genesis стала поворотным моментом в эволюции спортивных игр, переключив внимание геймеров с откровенного статистического моделирования в *Earl Weaver Baseball* на увлекательное реалистичное действие, где математические элементы лишь слегка дополняли действие, но не доминировали над

ним. *John Madden Football* явила собой идеальный брачный союз динамичного действия и симулятора, став шаблоном для большинства спортивных игр, которые последовали за ней.

К 1990 году, когда вышла версия *John Madden Football* для Genesis, возникло ощущение, что лобовая рекламная атака на Nintendo, которую предпринял Кац, начала приносить свои плоды. В Северной Америке было продано полмиллиона Genesis, а новая консоль Nintendo — Super NES — должна была выйти только через год. Но в Sega понимали, что могут добиться и более высоких результатов. «Я твердил как мантру, что мы должны продать миллион систем. Каждое утро я повторял одно и то же: „*hyaku man dai*“ — один миллион, — представляя себе гору консолей, которые мы должны продать», — рассказывает Кац. Но отношения между Кацем и его японским начальством ухудшались. Японские боссы хотели знать, почему Кац все еще не преодолел эту отметку, и им казалось, что он недостаточно хорошо информировал их о происходящем. «Я не сидел на телефоне каждый день и не говорил им, как здорово я сегодня поработал, а видимо, это мне и нужно было делать для того, чтобы оставаться у японцев на хорошем счету, но я делал свое дело, и людям это или нравилось, или нет. Я сделал всего лишь половину „*hyaku man dai*“, и этого было недостаточно».

Японские топ-менеджеры Sega решили уволить Каца. «Японцы и вправду не понимали, что нельзя отвоевать за год 90 процентов рынка, которые были у Nintendo. Это требует времени», — рассказывает Кац. На место Каца пришел Том Калински, бывший президент Mattel, который решил по полной использовать время, оставшееся до выхода Super NES, для того, чтобы удержать завоеванные Sega позиции. Он увеличил объемы антининтендовской рекламы, снизил цену на Genesis и убрал игру *Altered Beast* из коробки с консолью, поскольку испугался, что эта игра, которая была основана на греческой мифологии, могла быть воспринята как «поклонение дьяволу» в так называемом «библейском» поясе — районах на юге и Среднем Западе США. На замену *Altered Beast* он выбрал *Sonic The Hedgehog*, последнюю игру от создателя *Phantasy Star* Юдзи Наки.

Sonic The Hedgehog была результатом внутреннего соревнования между разработчиками компании в попытке создать нового персонажа, талисмана Sega, который пришел бы на смену *Alex Kidd*, персонажу платформера, которого в конце 1980-х Sega пыталась противопоставить нинтендовскому Марио. Нака хотел, чтобы его игра отражала его неудовлетворенность нинтендовским сериалом *Super Mario Bros.* «Когда я играл в Марио, я всегда расстраивался из-за того, что прохождение первого уровня отнимало у меня много времени, даже несмотря на то, что я набирался в игре опыта, — рассказывает он. — Я хотел, чтобы времени требовалось меньше, а процесс

игры по мере накопления игрового опыта становился все быстрее. И вот так я пришел к мысли о Сонике».

Нака сделал скорость важнейшим качеством своей игры и создал миры, которые были чем-то средним между пинболом и поездкой на американских горках. Здесь были пинбольные бамперы, от которых можно было отскакивать, здесь были головокружительные изгибы и петли, как на лучших американских горках, которые позволяли игрокам переворачиваться на мгновение вверх тормашками, здесь были крутые спуски, по которым можно было стремительно скользить или скатываться. На фоне этих скоростей Супер Марио казался дряхлой черепахой. «Мы изо всех сил хотели создать такой мир и такого героя, которые были бы воплощением скорости», — рассказывает Нака.

Игре требовался яркий персонаж, который идеально подходил бы для скоростного мира Наки. «Соник, как нам представлялось, должен был быть длинноухим кроликом, но кролику, прежде чем одолеть врага, нужно было остановиться, и поэтому мы придумали ежа, который мог разбираться с врагами, не останавливаясь, ведь у него есть колючки», — рассказывает Нака.

Боссам Sega не слишком понравился еж в качестве главного персонажа игры — прежде всего потому, что немногие люди в Японии или Северной Америке представляли, как выглядит это колючее млекопитающее. Sega не стала делать Соника своим талисманом, но было ясно, что платформер, который создал Нака, оказался одной из лучших игр для Genesis. В США *Sonic The Hedgehog* вышел в 1991 году — за несколько месяцев до выхода новой нинтендовской консоли Super NES. Игра мгновенно обрела успех, а владельцы Genesis получили своего Марио. Вместе с этим взлетели продажи Genesis и в Северной Америке, и в Европе, что стало гарантией того, что Nintendo теперь уже не сможет вернуть себе то абсолютное господство, которое было у компании на рынке во времена расцвета NES. «Nintendo опоздала с выходом Super NES, позволив тем самым возвыситься Sega, — рассказывает Кац. — Она позволила Sega разработать очень сильную линейку спортивных игр. И нам удалось сделать все это за 18 месяцев до выхода конкурирующей системы. И Соник пришелся как нельзя кстати».

Nintendo недооценила возможности Sega. Многие видеоигровые издатели, которые прежде отказывались работать с Sega из-за страха рассориться с Nintendo, теперь принялись делать игры для обеих машин. С тотальным контролем Nintendo над видеоигровой индустрией было покончено. Но Nintendo только входила во вкус. С момента выхода новейшей нинтендовской консоли в Японии в ноябре 1990 года компания продала 4 миллиона Super NES, а в США у компании были миллионы поклонников. К концу 1991 года — всего лишь три месяца спустя после того, как Super

NES вышла в Северной Америке, — аналитики из компании NPD Group подсчитали, что Super NES уже отвоевала 45 процентов рынка, оставив под контролем Sega только 55 процентов. NPD даже не потрудилась выяснить, какую долю рынка занимает система TurboGrafx-16. Следующие несколько лет Nintendo и Sega провели в отчаянной борьбе за кошельки и внимание потребителей, надеясь захватить дополнительную долю рынка. Их оружием в этой борьбе стали эксклюзивные игры.

Для того чтобы одолеть Nintendo, Sega создала в Сан-Франциско новую студию под названием Sega Technical Institute, задачей которой было создание игр для американского рынка. «Sega Technical Institute была задумана как изолированный научно-исследовательский центр, где лучшие японские разработчики могли сотрудничать с американскими разработчиками в идеальной обстановке, способствовавшей раскрытию их творческого потенциала и созданию игр, которые бы добились успеха во всем мире», — рассказывает Гектор, в 1992 году сменивший бывшего разработчика игровых автоматов Atari Марка Серни на посту генерального менеджера. Основу новой команды составляли разработчики, создавшие *Sonic The Hedgehog*, включая и Нака. Им пришлось на время перебраться на Западное побережье США. «Я полагаю, что на нас повлияла жизнь в США. Это нашло отражение в наших играх и стало мощным фактором, который поспособствовал успеху наших игр. Поэтому, когда я вернулся в Японию, мне захотелось создать творческую команду для работы над играми о Сонике, которая находилась бы в США. Мы создали Sonic Team USA, и разработку игр о Сонике мы продолжали уже там, — рассказывает Нака. — Поскольку у нас под боком были американские дети и мы могли наблюдать за их реакцией на игру, это очень сильно влияло на конечный продукт».

В первой половине девяностых студия создала многие флагманские игры Sega, включая продолжение *Sonic The Hedgehog* и *Comix Zone*, экшн-игру, действие которой происходило на страницах оживших комиксов.

Нинтендовский арсенал эксклюзивов включал в себя большое количество игр, основанных на уже существующих франшизах, таких как *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*, *Super Metroid*, *Super Mario World* и *Super Mario Kart*, гонки на картах, в которых могли принимать участие до четырех игроков одновременно, а в роли доступных игровых персонажей были все самые известные игровые персонажи компании. Выход этой игры породил целый жанр гонок на картах.

Обе компании также получали эксклюзивы от своих лицензиатов. Близкие отношения Nintendo с компанией Capcom, японским производителем игр для игровых автоматов, поспособствовали тому, что на новой нинтендовской системе вышли два самых популярных файтинга — *Final Fight* и *Street Fighter II*, созданные Ёсики Окамото.

И хотя файтинг как жанр впервые появился в 1976 году, в формате сеговского игрового автомата *Heavyweight Champ*, этот жанр начал активно развиваться только в 1984 году, с выходом таких важных игр, как *Karate Champ* и *Kung-Fu Master*. Обе эти японские игры обильно цитировали гонконгские фильмы о кунг-фу, выходившие в семидесятых (вроде фильма 1971 года Рэймонда Чоу «Большой босс», который превратил Брюса Ли во всемирную знаменитость). Игра *Kung-Fu Master* компании Irem представила файтинг в виде путешествия, предложив игроку пробиваться сквозь толпы врагов к конечной цели. В то же время *Karate Champ* компании Data East оставалась в русле традиций боевых поединков, выставляя против игрока виртуального компьютерного соперника или же второго игрока, с которым нужно было драться один на один. Вышедшие с промежутком в несколько недель, эти две игры заложили основы практически для всех последующих файтингов.

Final Fight являлась потомком *Kung-Fu Master*. Действие игры происходило в похожем на Нью-Йорк городе, кишевшем преступниками, и в игру одновременно могли играть до трех игроков, которые ногами и руками очищали город от преступности. И пока *Final Fight* набирала популярность, игра *Street Fighter II* стала одним из самых мощных прорывов в жанре со времен *Kung-Fu Master* и *Karate Champ*. Так же, как и *Karate Champ*, игра была построена на схватках один на один, а на выбор предлагалось несколько различных персонажей. Самым ярким прорывом стала возможность применять мощные секретные движения, к которым могли прибегать игроки, двигая джойстиком и нажимая кнопки в определенном порядке. Окамото также разделил персонажей на несколько типов: одни были очень быстры, но наносили слабые удары, другие отличались огромной силой, но были довольно медлительными, и это внесло в игру элементы стратегии, поскольку игрокам нужно было решить, на что делать ставку — на мощь или скорость. Это была идея, которую впоследствии взяли на вооружение многочисленные файтинги.

Street Fighter II стала одной из самых успешных аркадных игр с момента краха Atari в начале восьмидесятых — по всему миру было продано более 60 000 автоматов с игрой. Эксклюзивное соглашение Nintendo с Capcom стало важной вехой и надежной плотиной, препятствующей появлению двух самых популярных аркадных игр начала 90-х на сеговской консоли.

Лицензиаты Sega отвечали на эксклюзив Nintendo такими играми, как *Ecco The Dolphin*, которая была создана венгерской компанией Novotrade в 1992 году и в которой игрок управлял дельфином, помогая ему найти свою стаю. Шутер *Gunstar Heroes* для Sega разработала небольшая японская студия Treasure, а Virgin Interactive в 1992 году выпустила *McDonald's Global Gladiators* — игру, которую создал английский разра-

ботчик Дэвид Перри и которая была создана под брендом всемирно известной сети фаст-фуда. «Мне позвонил глава Virgin USA и сказал, что хотел бы, чтобы я приехал в США и помог им сделать игру за шесть месяцев, — рассказывает Перри. — Он мне сказал, что помимо зарплаты и роялти мне еще дадут машину и квартиру. И как я мог сказать „нет“? Я приехал в Калифорнию и понял, что игра делалась для McDonald's. Мы сделали ее совершенно не такой, какой ее хотели видеть люди из McDonald's, мы сделали ее так, как считали нужным. В итоге ее признали игрой года».

С появлением более продвинутой технологии новых 16-битных консолей противостояние между Nintendo и Sega подняло потребительские ожидания относительно качества видеоигр и привело к росту затрат на игровые разработки. По мере роста затрат в индустрии хозяева игровых компаний стали гораздо осмотрительней и осторожней думать о том, какие типы игр продаются особенно хорошо, и уже опасались предоставлять разработчикам абсолютную творческую свободу. «В дни восьмибитных игр ты в буквальном смысле слова мог делать все, что угодно, ведь денег на разработку требовалось совсем немного — можно было сделать игру тысячи за три долларов, — рассказывает Перри. — Но с переходом на 16-битные системы расходы существенно выросли, поскольку дорожала и разработка: нужно было проделать больше работы, нарисовать больше графики, и все пришло к тому, что люди стали относиться гораздо серьезней ко всему проекту, более аккуратно. Больше никто не решался заигрывать с сумасшедшими идеями, теперь нужно было сначала подумать о том, как это все продастся».

Изменившаяся природа игрового бизнеса нашла отражение в игре Перри — в вышедшем в 1995 году платформере *Earthworm Jim 2*, в уровне ISO 9000, получившем свое название по международному набору управленческих стандартов. «Virgin становилась очень крупной компанией, и они стали нанимать менеджеров среднего звена, чтобы те заботились о нас, — рассказывает Перри. — У меня был начальник, у которого были такие маленькие книжонки, в которых было написано, как управлять людьми, и он постоянно говорил об ISO 9000. Меня здорово бесило то, что я должен был иметь дело с этим парнем. У него не было ни малейшего понятия, что именно он там делал».

Разочарование своим новым начальником и усталость от многих часов, которые он вместе со своей командой разработчиков тратил на разработку *Earthworm Jim 2*, в конце концов достигли точки кипения в голове Перри. «Когда я работал в Virgin, я в буквальном смысле слова спал в своей машине, поскольку я очень много работал, а потом заявлялся какой-то менеджер среднего звена и просил меня, чтобы я в деталях описал ему, что именно было сделано в игре, — рассказывает Перри. — В этот

момент что-то щелкнуло у меня в голове, я набрал кучу ничего не значащих фактов и представил все это как план. А поскольку менеджер ни черта не понимал, он просто сказал: „Окей, звучит хорошо“.

«Я потерял всякое к нему уважение. Мы против него взбунтовались, взбунтовались против них всех, поскольку они стали превращать видеоигровые компании в корпорации, где все устроено по стандартам ISO 9000, где тебя подталкивают к тому, чтобы ты действовал по этим стандартам». Эти стычки творческой команды с менеджером нашли отражение в создании в игре уровня, построенного из гор канцелярских папок и бухгалтерских бумаг, в котором Червяк Джим сражался против злобных офисных шкафов, извергавших ворох документов и ораву адвокатов в тот момент, когда ты этого меньше всего ожидал.

Но создание протестного уровня в *Earthworm Jim 2* практически никак не повлияло на общее направление развития всей игровой индустрии. Индустрия, подхлестываемая гонкой технологий между Sega и Nintendo, все больше и больше разрасталась в размерах.



Под огнем: Сенатор Джозеф Либерман размахивает контроллером в форме пистолета во время слушаний в Сенате по вопросу о жестокости в видеоиграх. AP Photo/ Джон Дурина

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

В среду 1 декабря 1994 года пул вашингтонских журналистов собрался на пресс-конференцию, устроенную Джозефом Либерманом, сенатором-демократом от штата Коннектикут. На сцене за Либерманом стоял Боб Кишен, он же Капитан Кенгуру — популярный среди американских детей ведущий утреннего субботнего телевизионного шоу.

Как только журналисты расселись на своих местах, им продемонстрировали небольшую нарезку из двух игр, которые только-только появились на рынке. В одной сцене оцифрованный актер, изображавший бойца, вырывал бьющееся сердце из груди своего противника. В следующей сцене демонстрировался видеотрейлер, в котором вампиры куда-то тащат девушку в ночной рубашке, а за кадром слышен пронзительный звук дрели, которую используют для убийства жертвы. Предложенными к рассмотрению играми были *Mortal Kombat* и *Night Trap*, и, как и многие взрослые, жившие в США в то время, большинство собравшихся ничего не знало об этих играх, не говоря уже об их жестоком содержании. «Мы больше не говорим о *Rac-Man* или *Space Invaders*, — заявил Либерман ошеломленным журналистам. — Мы говорим о видеоиграх, которые прославляют насилие и учат детей наслаждаться самыми ужасными формами жестокости, которые только можно представить».

Капитан Кенгуру сказал журналистам, что «он не мог себе представить, что все может пойти настолько далеко», и сказал, что дети страны столкнулись с тем, что зовется жадностью. «Жестокие видеоигры могут стать „капустными куклами“ на рождественский сезон 1993 года, — добавил Либерман. — Но „капустные куклы“ никогда не брызгали кровью и не способствовали тому, чтобы дети отрывали им головы». Создателей видеоигр прямо обвинили в разращении американских детей.

Конечно, игровая индустрия уже сталкивалась с чем-то подобным. Были угрозы взорвать офис разработчиков гонки *Death Race*, негодование по поводу порнографической *Cutter's Revenge* и протесты против выхода в Великобритании в 1985 году игры

Raid Over Moscow. «В *Raid Over Moscow* нужно было прорваться к Кремлю и сбросить на него бомбы, — рассказывает Джефф Браун, основатель английского издательства US Gold. — В чартах игра занимала первые места, сотни тысяч копий игры были проданы детям, а потом под окнами нашего офиса собирались пикеты участников Кампании за ядерное разоружение¹. Я тогда подумал, что это просто фантастика. То есть я хочу сказать: ничего лучшего и придумать было нельзя. Об этом каждый день писали во всех газетах. Мы выходили к протестующим, выносили им кофе, а они ходили вокруг офиса с плакатами „Долой бомбы!“. Я им тогда говорил, что лучше бы они отсюда уходили, потому что в таком случае продается меньше копий игры».

Но в конце 1994 года индустрия уже не могла так просто отшутиться от негодующей общественности. Росло ощущение, что в конце концов видеоигровая индустрия натолкнется на гнев Вашингтонских политиков. В начале 1990-х уже случались незначительные столкновения с законодателями. В июне 1990 года Салли Таннер, демократ из парламента Калифорнии, вынесла на обсуждение закон, запрещающий игры, в которых фигурировали табак и алкоголь. Среди игр, которые подпадали под этот запрет, была и игра *Mixed-Up Mother Goose* 1987 года, созданная Робертой Уильямс на тему одноименного детского стишка, в которой фигурировал курящий трубку старый король Коль. Игровой индустрии удалось отклонить принятие этого закона после указания на тот факт, что запрет Таннер затрагивает только видеоигры, а не все остальные медиа, что было несправедливо.

Другой головной болью для видеоигровой индустрии был табак. Это стало хорошо заметно в январе 1990 года, когда возникли споры о гоночных играх компании Sega — *Hang-On* и *Super Monaco GP*. Без ведома табачных компаний разработчики включили в эти игры рекламные стенды сигаретных брендов типа Marlboro. Эти рекламные стенды разработчики добавили для большей достоверности, поскольку в то время в подобного рода мероприятиях было много рекламы табачных брендов. Когда разразился скандал, табачные компании уровня Philip Morris угрожали подать на разработчиков игры в суд, поскольку предполагали, что вся тяжесть обвинения в рекламе своей продукции среди несовершеннолетних обрушится именно на них. Sega согласилась убрать всю рекламу из игры. Однако вмешательство Либермана и Капитана Кенгуру вывело обсуждение видеоигр на совершенно иной уровень. Либерман открыто заявил, что добивается прямого запрета на кровожадные видеоигры, пусть даже конституция

¹ Кампания за ядерное разоружение продвигала в Великобритании запрет игры *Raid Over Moscow*, которая вызвала скандал также и в Финляндии, где член парламента страны организовал дебаты по вопросу о том, должна ли быть разрешена продажа этой игры.

США, вполне возможно, этого не допустит. Вместе с поддерживающим его сенатором от демократов Гербертом Колем он организовал публичные слушания по проблеме жестокости в видеоиграх. Для этого он вызвал некоторых лидеров видеоигрового бизнеса, которым нужно было держать ответ перед общественностью.

События, которые привели к слушаниям в Сенате, начали разворачиваться в 1991 году, когда художник Джон Тобиас и программист Эд Бун, сотрудники чикагской компании Midway, занимавшейся производством игровых автоматов, задумались о своем следующем проекте. На тот момент главным хитом в залах игровых автоматов был *Street Fighter II*, и в Midway очень хотели создать собственный файтинг. «Мы были фанатами аркадных файтингов, и нам нравилось то, как их воспринимали в залах игровых автоматов, — рассказывает Тобиас сегодня. — К тому же я был повернут на гонконгских боевиках и все искал возможность задействовать некоторые из тех влияний».

Решив создать свой собственный ответ японскому *Street Fighter II*, они начали активно обсуждать, какой именно им сделать свою игру — *Mortal Kombat*, — чтобы она отличалась от знаменитой игры *Sarcom*. «Главная моя цель заключалась в том, чтобы *Mortal Kombat* радикально отличалась по визуальным особенностям от любого другого файтинга. Игрок должен был посмотреть на *Mortal Kombat* и сразу же понять, что эта игра, по меньшей мере, другая», — рассказывает Тобиас.

На тот момент залы игровых автоматов уже были переполнены самыми разными файтингами, и владельцы подобных залов уже стали уставать от них. «Мы приобретали файтинги сразу же, как те выходили, но через какое-то время перестали приобретать новые игры, — рассказывает Боб Лоутон, основатель Fun Spot, зала игровых автоматов в Нью-Гэмпшире. — Сиквелы выходили довольно резво, и никто не хотел играть в старые игры, и поэтому залам игровых автоматов нельзя было отставать».

Тобиасу пришла в голову идея задействовать оцифрованные движения настоящих актеров. Эта техника уже использовалась в некоторых аркадных играх — например, в *Narc* компании Williams и в файтинге *Pit-Fighter* компании Atari. «Мы полагали, что, используя подобную технику, мы сможем добиться высокого уровня детализации, учитывая размер персонажей на экране», — объясняет он. Команда наняла актеров, чтобы те сыграли роли виртуальных бойцов в игре, и после некоторых правок программисты перенесли их образы в игру.

Кроме оцифрованных персонажей, *Mortal Kombat* не сильно отклонился от формулы *Street Fighter II*, придерживаясь капкомовской комбинации из секретных движений, возможности сражаться друг против друга один на один и определенного рода

тактики. Так было до той поры, пока они не взялись за тестирование игры. «В конце битвы возникал момент, который был словно специально создан для того, чтобы заставить нас сделать здесь нечто особое, — рассказывает Тобиас. — Мы хотели поставить жирный восклицательный знак в конце, дать возможность победителю во всей красе отпраздновать свою победу перед лицом проигравшего. Как только мы увидели реакцию игроков, мы поняли, что им это очень понравилось, мы поняли, что идея наша очень даже ничего».

«Восклицательные знаки», которые придумали Тобиас и Бун, представляли из себя несколько кровавых ударов, которые можно было нанести, зная секретную комбинацию из определенных кнопок и движений джойстика. В конце поединка игровой автомат призывал игрока «прикончить» своего поверженного противника. Эти жестокие приемы Тобиас и Бун называли «фаталити». «Конечно же, мы не хотели вызвать скандал. Все, чего мы хотели, — это чтобы игроки здорово повеселились — именно это всегда было нашей главной целью», — рассказывает Тобиас.

Они сами получали удовольствие от результата. *Mortal Kombat* стала популярнейшей игрой с момента выхода *Street Fighter II*, поскольку игроки вовсю бились друг с другом в надежде применить зверское «фаталити» к побежденному противнику. И так как *Mortal Kombat* была самой популярной игрой в аркадном жанре, появление ее на домашних системах было лишь вопросом времени. Acclaim Entertainment сумела приобрести права на игру и портировала ее на Sega Genesis и Super NES. Sega одобрила аркадный вариант со всей его жесткостью, а Nintendo, проявив брезгливость, настояла на том, чтобы все «фаталити» были удалены. Acclaim заявила японскому гиганту, что именно «фаталити» являются главной фишкой игры и, удалив их из версии для домашних консолей, Nintendo окажется в проигрышном положении по сравнению с Sega. Nintendo передумать не стала, и Acclaim с большой неохотой согласилась убрать все кровавые сцены из версии для Super NES.

С версиями аркадного хита для домашних систем Acclaim приготовилась к едва ли не самому мощному старту продаж той поры. День начала продаж, понедельник 13 сентября 1993 года, был назван «Смертельным понедельником», а в телевизионную рекламу, которая возвестила о выходе домашних версий *Mortal Kombat*, было вложено порядка 10 миллионов долларов. Дети и подростки по всей стране принялись упрашивать своих родителей купить им копию этой игры. Одним из них был девятилетний сын Билла Андерсона, начальника штаба Либермана. Андерсона потряс уровень жестокости в игре, и он рассказал Либерману о просьбе своего сына. Либерман проверил игру лично. Его тоже потрясла игра, которая, как ему показалось, поощряла игроков совершать жестокие действия в реальности. Он решил покопаться

в магазинах видеоигр подольше и открыл для себя *Night Trap*, одну из первых игр, выпущенных в формате CD-ROM.

Night Trap появилась в конце 1980-х как часть неудавшегося проекта Axlon и Hasbro по созданию консоли NEMO, в которой в качестве носителя должны были использоваться видеокассеты. После того как проект NEMO был окончательно похоронен, один из основателей Axlon Том Зито вернул себя права на игру и создал студию Digital Pictures, чтобы создавать игры для Sega CD, специального расширения для Sega Genesis, игры для которой выпускались на компакт-дисках. Цель игры заключалась в защите группы девушек на ночной вечеринке от преследующих их вампиров, на которых нужно было ставить капканы. Либерман посчитал, что сцены, в которых девушек волочили за собой на расправу вампиры, являются сексистскими и откровенно эротическими — в частности, сцена, в которой девушка, одетая в длинную ночную рубашку, подвергалась нападению в ванной.

Осознав, что многим владельцам консолей меньше 16 лет и что большинство родителей в Коннектикуте, с которыми он говорил, ничего не знает о содержании видеоигр, в которые играют их дети, он решил действовать. Жестокие игры, на которых сконцентрировал свое внимание Либерман, были исключениями из правил, но они оправдывали то неприятие, какое ощущали многие родители по отношению к видеоиграм. Это было недоверие к новой форме медиа или развлечения. Точно такую же реакцию на новые формы искусства можно заметить в критике театра греческим философом Платоном или в массовом восприятии Голливуда как «города грехов» на протяжении конца 1920-х и всех 1930-х. Как отмечает британский психолог доктор Таня Брион в своем отчете «Детская безопасность в цифровом мире», который она сделала в 2008 году для английского правительства: «Текущие дебаты относительно „вред“ видеоигр и интернета — это просто последние проявления давней традиции проблем, связанных с появлением множества новых форм средств передачи информации».

Нечто похожее случилось и с игрой *Lemmings*, головоломкой, которую в 1991 году выпустила шотландская студия DMA Design. Смысл игры базировался на популярном мифе о том, что грызуны регулярно устраивают массовое самоубийство, бросаясь в море с утесов. Игра предлагала геймеру спасти забавных зверьков, проведя их до безопасного места под звучавшие на заднем плане бодрые мелодии вроде «Сколько стоит та собачка на витрине?». Но наличие уровней, в которых лемминги должны были увернуться от рек раскаленной клокочущей лавы и обрушений вулканической породы, чтобы потом запрыгнуть в огнедышащий рот демона, натолкнуло одну телекомпанию на юге США на мысль, что эта игра есть порождение Сатаны и потому должна быть запрещена.

Но критике подобного рода подвергались тогда не только видеоигры. Начало девяностых было временем массовых страхов перед ростом насилия в обществе. Особенно сильны эти страхи были в американской политике. В Конгрессе обсуждалась возможность ограничения показа телепрограмм и фильмов, изобилующих сценами насилия, а президент США Билл Клинтон намеревался подписать Закон Брейди «О предупреждении преступлений, связанных с ручным огнестрельным оружием».

Остальные страны также разделяли смутное недовольство США игрой *Mortal Kombat*. Надзорный орган Германии Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien запретил эту игру в 1994 году, сославшись на ее чрезмерную жестокость. До этого под запрет попадали лишь игры с неприкрытой неонацистской пропагандой, которые имели хождение в Германии и Австрии в конце восьмидесятых².

* * *

Первый день слушаний в Сенате по поводу видеоигр был назначен на 9 декабря 1993 года, всего через восемь дней после пресс-конференции Либермана с Капитаном Кенгуру. До начала слушаний Nintendo, Sega и прочие видеоигровые издатели, оказавшиеся под ударом, вдруг поняли, насколько слабо они представлены в Вашингтоне. На то время многие из них входили в Ассоциацию издателей компьютерных программ, в которой все внимание было сфокусировано на поддержке компаний вроде Lotus и Microsoft, занимавшихся созданием программ для бизнеса, а не на поддержке видеоигровых компаний. Поскольку слушания имели политический подтекст, Sega и Nintendo были вынуждены придумать какую-то стратегию для этих слушаний. Здесь же дали о себе знать два конфликтующих взгляда на все происходящее в индустрии. Sega, нацеленная главным образом на подростковую аудиторию, хотела создать возрастной рейтинг доступа к играм для того, чтобы и в будущем иметь возможность создавать видеоигры, в которых присутствовало бы насилие. Nintendo же видела мало смысла в подобном рейтинге, поскольку у компании была собственная рейтинговая политика, которой должны были соответствовать все игры, выходящие на нинтендовской консоли. Но под таким давлением политиков ведущие американские игровые компании согласились поддержать возрастной рейтинг, который будет регулироваться самой индустрией во избежание подобных скандалов в дальнейшем.

² Эти расистские и антисемитские игры распространялись бесплатно и, очевидно, имели широкое хождение. Одна из газет опубликовала опрос, согласно которому 22 процента австрийских студентов оказались знакомы с подобными играми, которые представляли из себя симуляторы управления концентрационными лагерями и опросники на тему превосходства арийской расы. Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien в период с 1987 по 1990 год запретила семь подобных игр.

Такой подход несколько снизил накал ситуации, но на слушаниях сторонники ограничения видеоигр по-прежнему старались нанести чувствительные удары по игровым разработчикам. Мэрилин Дроз, вице-президент Национального союза по противодействию телевизионному насилию, спросила у сенаторов, что бы они чувствовали, если бы дочь-подросток кого-то из них пошла на свидание с кем-то, кто только что поиграл в *Night Trap*. Юджин Провензо, профессор из университета Майами, который до этого уже нападал на видеоигры в своей книге 1991 года «Видеодети: понимая Nintendo», тоже не оставил этот случай без внимания. На слушаниях Провензо поделился с публикой результатами своих исследований, по которым 40 из 47 игр можно было считать чрезмерно жестокими. К тому же видеоигры являются «всецело» расистскими и сексистскими, добавил он.

В заявлении Провензо была доля правды. Женщины и темнокожие в видеоиграх редко становились героями, и это было отмечено через много лет, в 2001 году, в отчете американского детского благотворительного фонда Children Now. В отчете говорилось, что в 10 самых популярных играх за 2000 год женщины составляли всего лишь 16 процентов от общего количества игровых персонажей. Там же говорилось, что 58 процентов игровых персонажей были белыми мужчинами, а если исключить спортивные игры, то эта пропорция становится еще критичней. «Видеоигры производят негативное впечатление, когда речь заходит о женщинах, — рассказывала Пatti Миллер, директор фонда, отвечающая за медиапрограмму. — Отсутствие расового разнообразия в видеоиграх, кажется, находится на том же уровне, что и на американском телевидении».

Это был не просто вопрос игнорирования женщин и темнокожих. В некоторых японских играх фигурировали стереотипные расистские представления о темнокожих — частично потому, что в стране, где живет одна раса, редко случаются конфликты на расовой почве. Например, ролевая игра 1989 года *Tom Sawyer* компании Square, созданная по мотивам романа Марка Твена «Приключения Тома Сойера», изображала темнокожих персонажей в карикатурном виде с огромными губами. Игра эта так никогда и не вышла за пределы японского рынка. Но многие японские игры старались не отмечать расовые различия, прибегая к так называемым *мукокусеки* — персонажам, которые изображались так, чтобы скрыть их расовую принадлежность, и которые могли рассматриваться одновременно и как белые, и азиаты.

На Западе же расизм в видеоиграх был куда более завуалированным, а некоторые игровые разработчики были вынуждены «обелять» темнокожих персонажей или же вовсе удалять их из игры. «Здесь главным был финансовый вопрос, — рассказывал в 2002 году журналу *Edge* Шахид Ахмад, англо-азиатский игровой разработчик.

— Издатели верили, что игры, в которых фигурируют темнокожие или азиаты, никогда не окупятся, хотя никто открыто, конечно, об этом не говорил».

Гомосексуализм же оставался под запретом на протяжении всех восьмидесятих практически везде, кроме Японии, где существовали игры в жанре *яой*, где рассказывалось о любви между мужчинами. Некоторые игры, в которых затрагивалась эта тема, обычно представляли этот аспект в негативном ключе. Так продолжалось до 1995 года, когда в приключенческой игре *The Orion Conspiracy* к этому вопросу подошли с неожиданной стороны. Созданная британским разработчиком Divide by Zero и изданная в Дании *The Orion Conspiracy* отводила игроку роль отца, который отправляется на космическую станцию для того, чтобы расследовать смерть своего сына.

Во время своего расследования он выясняет, что его сын был геем. «Когда я первый раз прочел сценарий, я был несколько удивлен, — рассказывает 'Тарди', художник, работавший над игрой. — Для Дании это была очень смелая вещь. В игре присутствовал персонаж-гей, и об этом игрок узнавал, задавая вопросы различным людям с целью узнать побольше о своем сыне. Это было довольно нелегко, поскольку отец ничего не знал о его внутреннем мире и можно было понять, как он когда-то обращался с сыном».

* * *

Однако настоящая битва во время слушаний в Сенате происходила не между сторонниками и противниками ограничений видеоигр, а между Sega и Nintendo. Не потребовалось много времени для того, чтобы на поверхность выплеснулись все затаенные обиды двух игровых гигантов, и совсем скоро в Вашингтоне наблюдали за тем, как председатель Nintendo Of America Говард Линкольн и вице-президент Sega Of America Билл Уайт-младший ввязались в словесный эквивалент «смертельной битвы».

В качестве оружия против конкурента Линкольн использовал нинтендовское решение удалить все насилие из версии *Mortal Kombat* для Super NES. Он сказал, что Nintendo потеряла на этом решении деньги и даже получала гневные письма и звонки от детей, которые требовали вернуть в игру насилие и жестокость. Линкольн с гордостью добавил, что *Night Trap* «никогда не сможет появиться на нинтендовской системе», игнорируя тот факт, что отсутствие CD-дисков означало, что Super NES технически неспособна воспроизвести эту игру. На это Уайт заявил, что у Sega более взрослая аудитория, чем у Nintendo, и таким образом повторил основной посыл рекламной кампании Sega, гласивший, что «Sega может то, что Nintendo не может»: Sega для крутых подростков, а Nintendo — для детей. Он также добавил, что Sega добровольно ввела

возрастной рейтинг для своих игр и что в компании надеются на то, что другие компании последуют примеру Sega и возьмут на вооружение их рейтинговую систему.

Линкольн тут же пошел в нападение. Он отбросил сеговскую систему возрастного рейтинга как временную меру, введенную только из-за скандала с *Night Trap*, и опроверг утверждение Уайта о том, что видеоигровая индустрия теперь нацелена не только на детей, но и на взрослых. В ответ Уайт составил список жестоких игр, вышедших на Super NES, и продемонстрировал сенаторам нинтендовский световой пистолет. Линкольн описал *Night Trap* как «нечто возмутительное». Уайт встал на ее защиту, указав на то, что игрок должен попытаться остановить вампиров, и тут в их препирательства вмешался Либерман: «Вы довольно долго пытаетесь убедить меня, что у этой игры есть какая-то моральная ценность». Либерман с изумлением наблюдал за этими двумя людьми, рвущими друг друга на куски.

Nintendo и Sega были не единственными в игровом бизнесе, кого раздирали противоречия. Игровые разработчики, которые работали над *Mortal Kombat* и *Night Trap*, также не понимали, как реагировать на скандал, вызванный их творениями. «Я считал, что на нас нападала группа людей, которые в массе своей не понимали, на что именно они нападают, — рассказывает Тобиас. — Если посмотреть выпуски новостей того периода, то может сложиться впечатление, что *Mortal Kombat* был создан некоей корпорацией зла. Всякий, кто знал лично меня или Эда, понимал, что наши намерения заключались в том, чтобы доставить удовольствие игрокам, и ничего более».

Роб Фулоп, который создал *Night Trap*, когда эта игра была еще частью проекта NEMO, разработанного компанией Hasbro, тяжело переносил сложившуюся ситуацию. «Этот скандал в какой-то мере был высосанным из пальца, и мне было ужасно неловко, поскольку все мои друзья, родители, подружка вообще не интересовались играми. Все, что они знали, — это название игры, которую я сделал. Про нее говорили по телевизору, и Капитан Кенгуру настаивал, что для детей она — зло, — рассказывает он. — Я поссорился со своей подругой, поскольку я считал, что все это —абсолютнейшая ерунда».

Пребывая в полной уверенности в том, что слушания в Сенате есть полнейшая бессмыслица, Фулоп после 15 лет работы в игровом бизнесе впервые начал задаваться вопросом, что именно несут видеоигры детям. «Я принадлежал к поколению, которое росло, глядя в телевизор. По телевизору обычно показывали 30-минутные фильмы, которые всегда заканчивались хорошо. Любая проблема решалась за эти полчаса, — рассказывает Фулоп. — Ты рассказываешь эту историю детям 20 миллионов раз, и они вырастают, веря в то, что все у них получится. Таково было мое поколение. Ты считал, что все у тебя получится, потому что так было в телевизоре. А те-

перь подумайте о видеоиграх: независимо от смысла игры ты всегда проигрываешь. Как бы ты ни старался, выиграть тебе не удастся. Один раз на миллион ты победишь, но большую часть времени ты будешь проигрывать. Даже если ты узнаешь какой-то секрет, то чему это может тебя научить? Я полагаю, что это привело к возникновению абсолютно иной культуры — очень фаталистичной, где главный вопрос: „А какой в этом смысл?“ Это личностная философия, я не знаю только, правда это или нет».

Скандал, разразившийся вокруг *Night Trap*, и реакция семьи и друзей вдохновили Фулопа на создание следующей игры: «Я решил, что следующая игра, которую я сделаю, будет настолько симпатичной и настолько восхитительной, что никто и никогда не скажет, что она как-то плохо влияет на детей. Это был сарказм, конечно. Ну, в смысле, могу ли я сделать что-нибудь симпатичное? Насколько бабью игру я смогу сделать?»

Ответ ему дал Санта-Клаус в торговом центре. «Я отправился в торговый центр, чтобы встретить в магазине Санта-Клауса, потому что он точно знал, чего именно хотят дети, — рассказывает Фулоп. — Ему это известно лучше всех, потому что его работа состоит в том, чтобы весь день спрашивать у них, чего именно они хотят. Хотите понять, что именно нужно продавать? Идите поговорите с Сантой. Я так и делал каждый год. В тот год я пошел к нему за ответом, и он сказал мне, что в этом году самый популярный подарок — щенок. И это был самый желанный подарок последние пятьдесят лет». План Фулопа создать восхитительную игру и желание детей получить на Рождество щенка сошлись воедино в игре *Dogz: Your Computer Pet*, которая вышла в 1995 году и стала одной из первых игр, где фигурировали виртуальные питомцы³. *Dogz* поселяла восторженного анимированного щенка на компьютере игрока, щенка можно было разместить в окошке детского манежа, гладить его и заниматься его дрессировкой. Цель Фулопа заключалась в том, чтобы игрок привязался к своему виртуальному любимцу: «Собака следовала за курсором мышки и не собиралась ждать, пока ее кто-то погладит. Достаточно было щелкнуть мышкой, как она бежала за курсором со всех ног. Люди привязываются к своим питомцам, потому что они нуждаются в тебе. Ты приходишь домой, и они бегут к тебе со всех ног. А если тебя долго нет, то они начинают грустить и даже могут умереть. Я не думаю, что виртуальный питомец в чем-то слишком отличается от живых собак».

Чтобы поднять продажи игры, компания Фулопа PF Magic сыграла на этой привязанности: «Игра продавалась примерно так же, как продаются щенки, — рассказы-

3 Вскоре после выхода *Dogz* японская компания выпустила в 1996 году портативную игру *Tamagotchi*, в которой нужно было ухаживать за виртуальным питомцем. Созданная Ани Майтой электронная игрушка стала феноменом, по своей популярности сопоставимым с популярностью Кубика Рубина. Во всем мире были проданы миллионы игрушек.

вает Фулоп. — Мы дали бы его вам на десять дней, а затем попросили бы вас вернуть его обратно. Вы даёте щенка ребёнку и спустя пять дней просите его вернуть, — посмотрите, что он вам на это скажет. В продажах это называют близкими отношениями. Мы давали еды и воды на пять дней, а затем для того, чтоб пополнить запасы виртуальной воды и питья, нужно было позвонить нам и дать нам 20 долларов. За 20 долларов вы получали пожизненный запас еды, вне зависимости от того умрет, ли ваш щенок или же вы сами удалите его с компьютера. И кто сможет его удалить? Это же жестоко. Это же маленький щенок, а ты его не будешь кормить».

Уловка Фулопа сработала, и Dogz добилась большого успеха, став отправной точкой в длинном сериале *Petz*, посвященном уходу за различными виртуальными питомцами.

* * *

Имея на руках недостаточные доказательства связи между насилием в видеоиграх и поведением подростков в реальной жизни, сенаторы закрыли слушания, предложив представителям видеоигровой индустрии вернуться в Вашингтон 4 марта 1994 года, чтобы отчитаться о прогрессе в создании системы возрастного рейтинга⁴.

За три месяца, прошедшие между слушаниями и возвращением представителей индустрии в Сенат, американской видеоигровой бизнес успел перестроиться. Ведущие игровые компании страны вышли из Ассоциации издателей компьютерных программ и сформировали Interactive Digital Software Association, которую возглавил старый вашингтонский лоббист Дуглас Ловенштейн. После нескольких недель препирательств индустрия также создала Entertainment Software Rating Board (ESRB). Работа ESRB заключалась в разработке новой системы возрастного рейтинга. В январе Sega прекратила продажу версии *Night Trap* для Sega CD, хотя главные американские сети магазинов игрушек Toys"R"Us и Kay-Bee Toys прекратили ее продажу сразу же после того, как начались слушания в Сенате⁵. Подобных изменений оказалось достаточно для того, чтобы удовлетворить Сенат. Скандал был улажен, а вместе с ним испарились и угрозы Либермана и Коля по созданию правительственного регулятора.

Игровая индустрия вынесла из скандала настоящий урок, как именно нужно общаться с политиками. Было понятно, что продажи делают скандалы и жестокое

4 Доказательства по-прежнему остаются невразумительными. Как отмечено в докладе Бригон правительству Великобритании в 2008 году: «Было бы неверно сказать, что нет никаких доказательств вреда видеоигр, но вместе с этим нельзя заключить, что нет никаких доказательств обратного. Доказательства благоприятного воздействия игр на детей и подростков столь же убедительны, как и доводы о вреде видеоигр».

5 Однако большая часть тиража *Mortal Kombat* все же осталась в продаже.

содержание. Во время слушаний взлетели продажи *Mortal Kombat* и *Night Trap*. В особенности это было заметно по *Night Trap*, которая до этого была одной из самых плохо продающихся игр на Sega CD, а в разгар скандала продавалась со скоростью в 50 000 экземпляров в неделю. Когда компания Digital Pictures выпустила *Night Trap* в канун Хэллоуина 1994 года, рекламная кампания использовала скандал себе на пользу: «Некоторые члены Конгресса попытались запретить *Night Trap* за сексизм и нападки на женщин (Эй! Им ли это не знать?)».

Компания Strata, которая занималась созданием игр для игровых автоматов и которую тоже поминали во время слушаний, показала Вашингтону средний палец, выпустив *Blood Storm*, клон *Mortal Kombat*, в котором было еще больше насилия и присутствовал секретный персонаж с головой Либермана, чтобы игроки могли хорошенько избить сенатора от демократов.

Попытка Либермана бросить вызов насилию в видеоиграх потерпела неудачу. Если что-то и изменилось после его вмешательства, так это то, что насилие в видеоиграх стало более терпимым, поскольку с помощью возрастной системы рейтингов теперь можно было маркировать чрезмерно жестокие или спорные игры, делая их доступными для взрослых, но не для детей. Это помогло игровым издателям защитить себя от будущих обвинений в продаже детям игр с высоким содержанием жестокости и насилия.

С появлением подобного рейтинга Nintendo уже больше не нужно было отслеживать проявления насилия в играх, которые выходили на ее консолях. Когда Acclaim выпустила на Super NES *Mortal Kombat II*, «фаталити» и брызжущая во все стороны кровь не были удалены. «Слушания ни на что не повлияли, — рассказывает Тобиас. — Мы были довольны, что на коробках с нашей игрой появилась буква М (mature — для взрослых). Разработчики и издатели с удовольствием приняли рейтинговую систему и разрабатывали игры согласно требованиям возрастной цензуры».

Фактически слушания в Сенате облегчили, а не усложнили жизнь разработчикам, которые создавали жестокие игры.



За кулисами: Актер в гриме ждет начала съемок на съемочной площадке *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh*. Из архива Энди Хойоса

БИБЛИОТЕКА В РЫБЬЕЙ ГЛОТКЕ

Впервые с видеоиграми Рэнд Миллер познакомился в средней школе, во время экскурсии по компьютерному центру Университета Нью-Мексико в Альбукерке. После осмотра центра Рэнд вместе со своими одноклассниками смог опробовать некоторые из ранних текстовых игр на терминале, соединенном с мейнфреймом IBM System/360. Его одноклассников эти игры не заинтересовали, но у Рэнда они вызвали нешуточный интерес. «В школе я был самым настоящим гиком. И хотя я играл в американский футбол и брэнчал на музыкальных инструментах, я обожал всякие компьютерные и научные штуки. В моем детстве невозможно было иметь дома компьютер, поэтому я действительно был заинтригован, — рассказывает он. — Мы сидели за компьютерами минут, наверное, 15—20 и за это время успели поиграть во все те немногие игры, что были в их каталоге. В отличие от одноклассников меня они заинтересовали очень сильно».

Университетский компьютерный центр находился в нескольких кварталах от его школы, поэтому Рэнд часто туда возвращался, стремясь еще раз поиграть в различные игры. «Я получал доступ к компьютеру, роясь в корзинах с мусором, куда люди часто выкидывали бумажки со своими паролями, — рассказывает он сегодня. — Я воровал их пароли и логины, менял их и пользовался в свое удовольствие. У меня были собственные логин и область каталога, и я стал интересоваться написанием собственных программ. Первым, что я сделал сам, были, конечно же, игры».

Несколько лет спустя, уже женившись и переехав в Даллас, штат Техас, Рэнд решил купить себе Apple Macintosh и принялся искать программы, которые были бы интересны его маленькой дочке. Поиск не принес никаких результатов. «Качество игр уже начинало повышаться, но программы для детей по большей части были сущей мутью, — вспоминает Рэнд, который в то время работал программистом в банке. — Все равно как если бы у тебя не получалось делать игры и ты начинал просто вываливать все свое дерьмо на детей. Помню, что у меня тогда было стойкое чувство, что это было совершенно непохоже на другие рынки — в частности, на книги. Хо-

рошая детская книга всегда интересна и взрослым, и именно это вдохновило меня с братом Робинот на создание *The Manhole*. По предложению Рэнда братья решили создать для Macintosh интерактивную детскую книгу. Они хотели, чтобы дети не только читали интересную историю, но и взаимодействовали с картинками — кликнув на определенный объект, можно было услышать какой-либо звук или увидеть какое-то действие. На первой картинке, которую нарисовал Робин, были изображены люк и пожарный гидрант. Он запрограммировал все так, что при клике на люк его крышка отъезжала в сторону и из люка вырастал бобовый стебель. «Я сидел, смотрел на бобовый стебель и открытый люк и понимал, что страницу мне переворачивать абсолютно не хочется, — рассказывает Робин. — Мне нужно было знать, что находится на вершине стебля, и что спрятано внизу, в люке, и что таится внутри гидранта, который стал казаться мне чем-то вроде дома».

Следующую страницу книги братья так и не сделали. Вместо этого они принялись создавать картинки того, что находилось внутри пожарного гидранта, в люке и на вершине бобового стебля. «Я полагаю, что все это возникло из свойственной каждому человеку потребности исследовать окружающий мир. Я считаю, что все люди постоянно задаются вопросом, что их ждет за углом, — уверяет Рэнд. — Идеи попросту возникали в голове брата одна за другой, и происходило это примерно так: „Что под крышкой люка?“, „Как насчет лодки и острова?“, „Окей“, „А на острове я размещу моржа и лифт“. Захваченная волной спонтанного творчества, пара уделяла мало внимания процессу. «Я просто вскакивал и уходил на работу, — рассказывает Робин. — Вот другая планета. Какой она должна быть? Как насчет библиотеки в рыбьей глотке?» Они создавали миры в мирах, выстраивая непредсказуемую программу, которая состояла из потока сюрпризов, и это напоминало безумие, царившее в «Алисе в стране чудес» Льюиса Кэрролла, вышедшей в 1865 году.

The Manhole вышла в 1988 году с подзаголовком «исследование фантазии детей всех возрастов» и поначалу продавалась по почте, но в 1989 году видеоигровой издатель Activision решил перевыпустить игру в формате CD-ROM, на новом носителе данных, который преподносился как последний прорыв в компьютерной отрасли.

Хотя компакт-диск был разработан еще в семидесятых, компания Sony выпустила первый CD-проигрыватель только в 1982 году, и потенциал этого формата для хранения данных долгое время не рассматривался игровыми компаниями всерьез — в основном по причине того, что в мире было очень мало компьютеров с CD-приводами. Но к концу 1980-х ситуация в корне изменилась. Усилия музыкальной индустрии по продвижению в массы аудио-CD привели к снижению стоимости CD-приводов, что, в свою очередь, сделало их доступными для компьютеров Macintosh и ПК-со-

вместимых¹. В феврале 1989 года в Японии поступил в продажу первый компьютер с CD-приводом — FM Towns компании Fujitsu.

С точки зрения видеоигровой индустрии компакт-диски имели два важных преимущества. Во-первых, производство компакт-дисков обходилось дешевле, чем изготовление картриджей, в которых использовались дорогостоящие микрочипы. Второе преимущество заключалось в том, что компакт-диски могли вмещать в себя в 600 раз больше данных, чем дискеты, и примерно в 300 раз больше, чем картриджи. Это была взаимовыгодная ситуация, при которой издатели снижали свои издержки производства, а разработчики могли создавать гораздо более масштабные игры и использовать в своих работах видео- и звукозапись.

На то время главной головной болью и досадой для разработчиков был крайне ограниченный объем памяти дискет. «Было абсолютно понятно, что будущее игр — за CD-ROM. Люди из компаний вроде Sierra выпускали свои игры на 10 дискетах — это выглядело абсолютным безумием», — рассказывает Боб Джейкоб, соучредитель Cinemaware. Братья Миллеры разделяли это разочарование. «Дискеты нас безумно ограничивали, — рассказывает Робин. — Оригинальную версию *The Manhole* мы рассылали на пяти дискетах, и это означало, что во время игры люди должны были постоянно менять эти дискеты. Это порядком раздражало. Мы мечтали поработать с большими объемами памяти. Именно это бы позволило нам сделать мир таким большим, каким мы его и задумывали». Воспользовавшись преимуществами нового формата, Миллеры добавили в CD-версию *The Manhole* музыку, анимацию и дополнительные сцены.

Особенно завораживал звуковой потенциал CD, поскольку на протяжении восьмидесятых программисты отчаянно пытались выжать приемлемые мелодии и звуковые эффекты из машинного кода, принужденные действовать в крошечном объеме памяти. В том же году, когда вышла CD-версия *The Manhole*, британский игровой композитор Роб Хаббард переехал из английского города Ньюкасл-апон-Тайн в Сан-Франциско, чтобы работать в Electronic Arts над музыкой и звуковыми эффектами для игр. Последние четыре года он был знаменитостью на британской игровой сцене, сочиняя композиции для игр, которые выходили на Commodore 64. «Я сделал

¹ IBM PC не являлся стандартной компьютерной системой. Стремясь как можно быстрее вывести на рынок дешевый компьютер для бизнеса, компания IBM не стала разрабатывать собственную технологию и вместо этого создала персональный компьютер, (PC), используя широко распространенные аппаратные средства. Это означало, что другие производители могли производить PC с аналогичным «железом» без страха столкнуться с судебными исками. Первые подобные компьютеры появились на рынке спустя год после выхода PC в 1981 году. Microsoft, которая написала для IBM PC операционную систему PC-DOS, также помогла создателям клонов, позволив им покупать аналогичное программное обеспечение под названием MS-DOS. В конечном счете продажи IBM PC-совместимых компьютеров изрядно обошли продажи машин производства самой IBM.

свою игру, правда, людям она не понравилась, зато музыка зацепила всех, — рассказывает Хаббард. — На то время музыка в играх и вправду была ужасной, и поэтому я посчитал, что мне лучше сосредоточиться на аудио. Конкуренции в этой области фактически не было. Не было создано ничего выдающегося в этом плане, поскольку на этот аспект никто особого внимания не обращал, да и просто технически сложно было тут чего-либо добиться. Все, что ты мог создать, можно было назвать неплохим — по сравнению с другими звуковыми продуктами, качество которых было и вовсе ужасным».

Игровые студии Electronic Arts в Сан-Франциско были во много раз круче, чем хилая кустарная индустрия Великобритании, выходцем из которой был Хаббард: «Здесь только и делали, что постоянно говорили об оптических устройствах. Все выглядело так, словно это был передний край прогресса».

Компакт-диски давали музыкантам вроде Хаббарда свободу сконцентрироваться на музыке, не заботясь о программировании. Вместо того чтобы возиться в машинном коде и пытаться создать с его помощью некое подобие музыки, теперь они могли создавать сложные музыкальные произведения, записывать настоящих музыкантов, сэмплировать звуки и использовать голоса актеров. Короче говоря, компакт-диски позволили им перестать бороться с микропроцессорами и сосредоточиться на творчестве. «Для игр формат CD стал радикальным переходом, — говорит Хаббард. — Появление этого формата открыло шлюзы». К тому же CD позволяли включать в видеоигры музыку популярных рок- и поп-музыкантов. «Вышедшая на 3DO *Road Rash* была одной из первых игр, в которой использовались лицензированные треки от популярных исполнителей. Electronic Arts попали в яблочко, лицензив музыку Soundgarden, когда она еще была малоизвестной группой. На момент выхода игры Soundgarden стали самыми настоящими звездами. Собственно говоря, эта идея возникла из мысли о том, что на CD можно записать музыку, которая будет звучать во время игрового процесса».

Но и у этой «земли обетованной» были свои пределы. «Когда CD-ROM только стали появляться, приводы эти были настолько медленными, что нужно было все хорошенько спланировать, чтобы все шло без задержек, поскольку привод работал о-о-очень медленно, — рассказывает Рэнд. — Все должно было считываться прямо с компакт-диска, поскольку жесткие диски на то время были совсем маленькими, поэтому при клике на новую картинку в *The Manhole* музыка считывалась прямо с компакт-диска, а во время смены картинки музыка ненадолго прерывалась».

Появление компакт-дисков открыло и новые визуальные возможности. Поскольку формат предлагал больше места под хранения данных, компакт-диски могли со-

держат и коротенькие видеоклипы, которые могли быть интегрированы в игры. Для Cinemaware, видеоигровой студии, которая всегда вдохновлялась Голливудом, эта особенность выглядела очень привлекательно. В начале 1990 года компания NEC решила предпринять попытку использовать себе на пользу растущий интерес к CD-играм и запустила TurboGrafx-CD — CD-привод для своей проблемной шестнадцатитбитной консоли TurboGrafx-16. В компании понимали, что для того, чтобы вызвать интерес к CD-приводу, нужны привлекательные игры, и с этой целью была задействована компания Cinemaware. В обмен на CD-версию игры *It Came From The Desert*, созданной под впечатлением от фильма «Они!», истории о том, как гигантские радиоактивные муравьи терроризировали городок в пустыне, компания NEC предложила купить 20 процентов компании. Cinemaware быстро ответила на это предложение согласием. На то время компания находилась в отчаянном положении, пострадав прежде всего от своего решения сосредоточиться на поддержке компьютера Amiga, который не смог завоевать американский рынок, несмотря на хорошие продажи в Европе. «Они увидели в нас высококачественного разработчика, и я подумал: „Эй, а получить за это немного денег было бы замечательно“, — рассказывает Джейкоб. — Мы заключили сделку и переключили солидную часть наших ресурсов на разработку игр под NEC. Как стало ясно в дальнейшем, именно это решение и убило Cinemaware».

Cinemaware вложила в проект 700 000 долларов, огромные по тем временам инвестиции, когда разработка обычной видеоигры обходилась примерно в 150 000 долларов. Команду разработчиков возглавил Дэвид Риордан, разработчик оригинальной версии *It Came From The Desert* для Amiga. В команду также вошли программист Майк Ливси и сценарист Кен Мелвилл. «Это был проект мечты. Мы могли снимать видео и наполнить игру крутым содержанием, как в фантастике пятидесятых», — рассказывал впоследствии Мелвилл. Команда снимала актеров и затем импортировала их образы в игру, в которой на задний план накладывались фотографии реальных локаций. Все это делалось для того, чтобы создать ощущение настоящего фильма. «Я был очень горд стать частью команды, которая впервые в истории использует в игре настоящее видео, — рассказывал Мелвилл. — Выглядело все, конечно, паршиво, но это же работало. Майку пришлось здорово попотеть, чтобы объединить видео и геймплей оригинала. Парни вроде Майка были настоящими героями этой игры, которые делали лимонад без лимонов».

И хотя CD-версия имела такой солидный бюджет, на момент, когда дело дошло до работы с операторами, видео-студиями и нанятыми актерами, игровая команда столкнулась с тем, что на самом деле денег оказалось не так уж и много. «Съемки *It Came from the Desert* были малобюджетными и очень скупыми, — рассказывает

Мелвилл. — Все делалось в небольшой студии и снималось так, что могло появиться только в качестве небольшой вставки в игре. Неинтерактивная штука». Бюджет проекта был урезан еще больше, когда финансовые проблемы Cinemaware наконец дали о себе знать и в 1991 году потянули компанию на дно еще до того, как была закончена работа над игрой.

Под предводительством Риордана команда закончила игру при очень ограниченном бюджете, и игра поступила в продажу в 1992 году. Но к этому моменту стало абсолютно ясно, что надежды NEC взять реванш с TurboGrafx-CD окончательно потерпели фиаско.

Крах Cinemaware случился в тот момент, когда вся игровая индустрия готовилась перейти на компакт-диски. Игровые компании начинали вкладываться в звукозаписывающие и видеостудии и изучать, как новая технология могла бы улучшить их продукты. Они переняли язык Cinemaware и начали заводить разговоры об интерактивных фильмах и стирании границ между Кремниевой долиной и Голливудом. Одним из первых перспективы компакт-дисков смогло осознать британское издательство Psygnosis. Ливерпульская компания, основанная в начале восьмидесятых на обломках игрового издательства Imagine, зарабатывала репутацию на прекрасно выглядящих играх вроде *Shadow of the Beast* и *Agony*, упаковывая их в шикарные коробки с фантастическим оформлением Роджера Дина, художника, который заработал популярность в семидесятых на обложках прог-рокеров Yes. Psygnosis рассматривала аудио- и визуальные возможности компакт-диска как шанс продвинуться еще дальше в своем творчестве. Для того чтобы создавать потрясающие визуальные эффекты, которые можно было воспроизводить на примитивных компьютерах с помощью видеовозможностей компакт-диска, компания приобрела самые продвинутые компьютеры, которые до этого были доступны разве что создателям спецэффектов для кино. Задействовав свои связи в мире рок-музыки, компания наняла бывшего клавишника Yes Рика Уэйкмана, который написал саундтрек к флагманской игре Psygnosis для CD — *Microcosm*, «стрелялке», действие которой происходило внутри человеческого тела и которая была создана под впечатлением от фильма «Фантастическое путешествие» 1966 года.

Компания Sierra Online была еще более амбициозной. Неподалеку от штаб-квартиры компании в Оукхерсте, штат Калифорния, была выстроена киностудия и создана программа Movie 256 — она позволяла разработчикам редактировать и импортировать видео в свои игры. «Нам она обошлась во что-то около 1,5 миллиона долларов, — рассказывает Кен Уильямс, соучредитель Sierra. — Это была самая настоящая студия, оснащенная всем, что нужно: комнаты для озвучки, комнаты с голубым экраном, монтажные, серверные и так далее. Это было очень круто».

Но вот в чем индустрия испытывала настоящий недостаток, так это, как ни странно, в популярных игровых системах, в которых в качестве основного носителя использовались компакт-диски. В Японии FM Towns достигла культового статуса, но у Fujitsu не было никаких планов по выпуску этой системы в Северной Америке или Европе. Commodore выпустила консоль CDTV стоимостью 999 долларов, базировавшуюся на архитектуре Amiga, которая — в противовес всем консольным традициям — была разработана в стиле компонента аудиосистемы. Созданная под предводительством основателя Atari Нолана Бушнелла и рекламируемая как продукт потребительской электроники, а не как консоль, CDTV смогла получить поддержку нескольких игровых издательств — во многом благодаря тому, что в консоли использовались технологии Amiga. Но консоль практически не пользовалась спросом. У консоли CD-i компании Philips дела обстояли не намного лучше². В 1992 году Sega планировала выпустить свою CD-консоль для Genesis, но никто не знал, что она будет из себя представлять. Nintendo и Sony объединились для создания CD-версии Super NES, которая получила рабочее название Play Station, но к лету 1991 года два японских гиганта разругались друг с другом. И пока производители консолей изо всех сил пытались создать CD-систему, вокруг которой могла бы объединиться вся видеоигровая индустрия, на помощь разработчикам пришли IBM PC-совместимые компьютеры.

На протяжении восьмидесятых сфера ПК расценивалась как видеоигровое захламление. Компьютеры были популярной машиной для бизнеса, но она испытывала недостаток аудио- и визуальных возможностей, в которых нуждались игроки. Все начало меняться во второй половине восьмидесятых, когда в 1987 году на ПК появились графические карты VGA, а спустя год — и звуковые карты. В девяностых игра *Wing Commander* еще в большей степени ознаменовала превращение ПК из унылой офисной техники в мощную игровую систему. *Wing Commander* была детищем Криса Робертса, британского игрового разработчика, который, как и Хаббард, променял Великобританию на мощный игровой бизнес США, устроившись на работу в Origin Systems в Остине, штат Техас. Вдохновленная воздушными битвами Второй мировой войны между японскими и американскими летчиками, *Wing Commander* представляла из себя фантастическую эпопею, в которой были смешаны неинтерактивные сюжет-

² Фактически существовало несколько типов CD, которые могли быть использованы для записи видеоигр. И в начале 1990-х между ними разгорелась конкуренция за право стать стандартом. Формат CD-ROM больше ориентировался на хранение данных, в то время как формат CD-i компании Philips в основном был заточен под хранение видео. Еще больше ситуацию запутало появление формата цифровой аудиокассеты (DAT), которую продвигали как лучшую альтернативу CD, поскольку кассета могла хранить в два раза больше данных, чем CD. Победителем в этой войне стал формат CD-ROM.

ные киносцены с космическими баталиями. Многие люди, впервые столкнувшиеся с игрой для компьютера, были сильно впечатлены. «Это был прорывной продукт для ПК. Тогда ходила шутка, что эта игра была сделана для рынка ПК, поскольку производители компьютеров принялись модернизировать свои продукты только ради того, чтобы люди могли играть в *Wing Commander*», — рассказывает Джефф Хит, управляющий директор игрового дистрибьютора Mindscape International.

Превращение ПК в популярную игровую систему было подтверждено 8 октября 1991 года соглашением между ведущими компаниями компьютерного мира, включая таких монстров, как Fujitsu, Microsoft, Philips и Tandy. Соглашение определило формат мультимедийного ПК — набор стандартов для ПК, который включал в себя CD-привод, графическую и звуковую карты. Стандарт дал разработчикам ясное представление о том, какой тип «железа» они могли бы ожидать от оснащенного CD-приводом ПК, и вселил в производителей аппаратного обеспечения веру в возможность производства оборудования вроде CD-ROM-приводов в таких объемах, что это приведет к значительному снижению их себестоимости. В следующие полтора года большую часть рынка персональных компьютеров завоевали машины, оснащенные CD-приводами, а производить их начали компании Commodore, Atari и Apple. К 1993 году количество пользователей мультимедийных ПК выросло настолько, что сделало существование игр на CD-ROM коммерчески жизнеспособным. Игрой, которая первой поставила рекорд продаж, стала *7th Guest*, созданная студией Trilobyte из Орегона. Отчасти вдохновленная телевизионным сериалом Дэвида Линча «Твин Пикс», игра предлагала игрокам решить 21 загадку для того, чтобы раскрыть тайну особняка с приведениями. После решения каждой загадки в игре демонстрировался видеоклип, в котором продолжалось изложение сюжета, а после этого начиналась новая загадка. Вышедшая в апреле 1993 года игра продавалась тиражом более миллиона экземпляров — огромное количество для компьютерной игры, и это была первая игра на компакт-диске, сумевшая достичь такого уровня популярности.

В том же году LucasArts, переименованная в LucasArts Games, выпустила на ПК *Star Wars: Rebel Assault*, еще одну игру, продавшуюся тиражом в миллион экземпляров. Разработанная Винсем Ли *Star Wars: Rebels Assault* использовала видео и звуковые эффекты из «Звездных войн», а графика для игры создавалась на мощных компьютерах, на которых обычно создавались спецэффекты для фильмов. В игре нужно было летать по заданным маршрутам в мире «Звездных войн» и сражаться с имперскими истребителями. Несколько позднее Джордж Лукас, режиссер «Звездных войн», написал команде разработчиков благодарственное письмо, похвалив их за то, что им удалось перенести эту историю в новую среду.

Но успех этих двух игр не шел ни в какое сравнение с феноменом, которым стала игра *Myst*, последнее творение игровой студии Cyan Worlds, которой руководили Рэнд и Робин Миллеры и которая располагалась в небольшом городке Мид неподалеку от Спокана, штат Вашингтон. После создания *The Manhole* работы Миллеров постепенно становились все более традиционными. Их вторая игра, *Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel*, уже обладала приключенческим сюжетом и персонажами, которые существовали в причудливых мирах, придуманных Робинотом. При создании *Myst* братья пошли еще дальше, взяв все самое лучшее из приключенческих игр вроде *Zork!* и *Déjà Vu: A Nightmare Comes True*. Но сами Миллеры при этом изо всех сил старались дистанцироваться от традиционных видеоигр. «Сегодня это может показаться глупым, но с нашими первыми продуктами мы всегда старались избегать термина „игра“, — рассказывает Робин. — Понятно почему. В наших первых работах не было конечной цели, и все, что нужно было делать, — это заниматься исследованием. Мы и вправду видели мало общего между нашими работами и играми вообще. Наши работы мы всегда называли „интерактивными мирами“. Журналисты во время интервью могли определять *Myst* как игру, и мы их всегда вежливо поправляли».

Интерактивный мир *Myst* представлял собой загадочный безлюдный остров, который игроки воспринимали через коллекцию картинок, которые во время движения игрока складывались в некое подобие слайд-шоу. Прекрасный, странный и одинокий остров этой игры был главным коммерческим аргументом. «Мы слышали от большого количества людей, что у них возникало ощущение присутствия на этом острове, — рассказывает Робин. — Людям нравилось выключать свет, включать звук и растворяться в мире *Myst*». *Myst* побуждал игроков изучить секрет прошлого острова путем решения некоторого количества головоломок. «Мы хотели создать что-то такое, где был бы сюжет, пусть даже и не очень яркий, — рассказывает Робин. — Мы хотели построить повествование в окружающую среду. Именно поэтому нас привлекал столь странный мир. Мы никогда не рассматривали загадки как обычные головоломки — для нас они были расширением сюжета».

Пока Миллеры старались привнести в свои игры больше сюжетных элементов и головоломок из приключенческих игр, они старались избегать большинства остальных атрибутов, присущих видеоиграм. «Мы играли в массу других игр, в которых то и дело появлялись тупики, — рассказывает Рэнд. — Помню, что в одной игре местом действия был город. Можно было гулять по его улицам, а между зданиями были переулки. Мы захотели погулять по этим переулкам, но сделать этого было нельзя. Поэтому мы сами захотели создать такой мир, в котором можно было ходить где угодно и в котором игрок понимал, что это место прямо-таки создано для подоб-

ных прогулок». Следуя примеру приключенческих игр, создаваемых LucasArts, они тоже убрали из своих творений такой элемент игровой механики, как смерть персонажа. «Все кругом продолжали следовать принципу „умри и начни все сначала“, „умри и начни все сначала“, — рассказывает Рэнд. — Мы же пытались подражать реальному миру и пришли к выводу, что в настоящем мире так не делается. Если ты что-то сделаешь не так, то будут соответствующие последствия, но еще раз сначала никто не начинает. Мы понимали, что наш мир будет довольно масштабным и поэтому нам не нужно будет отсылать игрока к началу, и головоломки будут достаточно сложными для того, чтобы игроки воспринимали игровой процесс без необходимости начинать все сначала».

Для стремительно растущей армии пользователей ПК, ищущих что-то такое, что сполна бы использовало возможности их новых CD-ROM-приводов, ненавязчивая исследовательность *Myst* подходила идеально. «Мы оказались в нужное время в нужном месте, — рассказывает Рэнд. — Мы выпустили приложение, которое идеально подходило для CD-ROM. Это было убийственное приложение, потому что оно было для всех. Любой человек в любом возрасте мог прийти в магазин и попросить что-нибудь для своего десятилетнего сына или же восьмидесятилетней бабушки: что бы вы могли порекомендовать для моего нового CD-ROM-привода? *Myst* был безупречным выбором».

До выхода игры в сентябре 1993 года Рэнд и Робин прикидывали, сколько экземпляров своей игры они могли бы продать. Они разрабатывали эту игру с расчетом на массовый рынок, и Рэнд надеялся продать около 100 000 экземпляров игры. Надежды Рэнда были превышены в первые же недели. Потом *Myst* продался тиражом миллион. Затем два, а следом и три, и четыре миллиона. И продажи не останавливались. «В какой-то момент показатели продаж перестали иметь значение. Это были просто числа на бумаге», — рассказывает Рэнд. *Myst* стала самой продаваемой игрой на ПК³.

Вслед за коммерческими прорывами, случившимися в 1993 году, рынок наводнили игры на компакт-дисках. Большинство из них эксплуатировали возможность формата воспроизводить видео, так что скоро большинство игровых студий столкнулось с проблемой смешения творческих культур видеоигр и кинофильмов, как случилось с компанией Hasbro при разработке ее так и не выпущенной консоли NEMO. «Это было своего рода „самое лучшее, самое худшее“, — говорит Джейн Дженсен, разработчик серии ужастиков *Gabriel Knight*, которые на CD-ROM издавала компания

3 Такое положение вещей сохранялось до 2002 года, когда ее рекорд побила игра *The Sims*.

Sierra. В первой игре из этой трилогии — вышедшей в 1993 году *Gabriel Knight: Sins of the Father* — для озвучки диалогов были приглашены профессиональные актеры, а вторая игра, *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*, вышедшая в 1995 году, напоминала уже больше голливудское кино, чем видеоигру. К работе над игрой была привлечена армия актеров, операторов, костюмеров и гримеров. «Поработать с настоящими актерами, под другим углом посмотреть на свою работу — это было нечто фантастическое. И я, и продюсер этим занимались впервые, поэтому наши знания росли как на дрожжах. У нас был сценарий на 900 страниц, и такой объем здорово пугал и молодого режиссера, и актеров», — рассказывает Дженсен. Гигантский сценарий *The Beast Within* отражал всю сложность превращения кино в интерактивное развлечение. «Он был настолько длинным из-за того, что нужно было описать различные сцены и все то, что происходит, когда игрок приближается к чему-то с того или иного угла зрения», — рассказывает Дженсен.

И хотя во время работы возникала масса всевозможных проблем, игровые разработчики, которые начинали работать с киношниками, получали чрезвычайно интересный опыт. «Это определенно было время исследования и экспериментирования, — рассказывает Робин Миллер. — У разработчиков неожиданно появилась масса пространства, и что же с ним делать, никто из них решительно не знал».

Французский разработчик Мюриэль Трами провела четыре месяца на улицах Парижа, снимая материал для приключенческой игры *Urban Runner*, которую в 1996 году выпустила компания Coktel Vision⁴. «У меня были незабываемые моменты совместной работы с режиссером, — рассказывает она. — Он со своим миром и кодексами поведения и я со своим миром трехмерных образов довольно быстро нашли точки соприкосновения, и нам нужно было изобрести что-то новое, чтобы ввести в наше творчество интерактивность».

Остальные тоже снимали игры на съемочной площадке. «Я подумал: почему бы не снять игру в киношных декорациях и не пригласить к участию голливудских актеров? — рассказывает Энди Хойос, режиссер ужастика *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh*, которую выпустила компания Sierra. — Режиссер, команда, которая специализируется на спецэффектах в фильмах ужасов, и гримеры — участие всех этих ребят, считал я, поможет создать продукт совершенно другого уровня. И пока бюджет мог позволить слияние этих видов технологий и подходов, я мог попытаться это реализовать. Однако такой подход требовал досконального знания того, как делается кино, а это была

4 Действие этой приключенческой игры, вышедшей в 1996 году, разворачивалось в Париже, и игрок в ней влезал в шкуру американского журналиста, которого обвиняли в убийстве.

уже совсем непростая задача. Создание игры с точки зрения кинорежиссера оказалось чертовски сложной задачей, и поэтому время тянулось медленно и тяжело. Лорелей Шэннон, автор романов ужасов, которая разработала и написала сценарий игры, запомнила работу над игрой как прекрасный опыт: «Практически все, кто был вовлечен в работу, прекрасно провели время. Мы привлекли настоящую съемочную группу и профессиональных актеров. Актеры немного смущались, когда им нужно было делать вещи вроде съемки „ходовков“ — замкнутого фрагмента ходьбы персонажа, — но во всем остальном они были самыми настоящими профессионалами. Конечно, из-за интерактивности процесс съемки сильно растянулся, и мы отсняли очень много часов. Да и монтаж потребовал много сил».

Сразу же после выхода в 1996 году *Phantasmagoria: A Puzzle of the Flesh* вызвала серию скандалов из-за сцен насилия, эпизодов сексуального характера и поцелуев людей одного пола. Такое содержание было немыслимым до введения в США системы возрастного рейтинга, созданной вслед за расследованием Сената проблемы жестокости в видеоиграх в 1993 году. «Все мы прекрасно понимали, что с таким спорным материалом мы ступаем на шаткую почву, но было стойкое чувство, что мы должны были это сделать, — рассказывает Хойос. — Я действительно хотел сделать видеоигровую „бомбу“, невзирая на то, какой именно она будет. Пусть даже кому-то она покажется отвратительной. Я очень хотел, чтобы все узнали про существование жанра игр-ужасов». Наличие секса и жестокости в игре было достаточно для того, чтобы ее запретили в Австралии и Сингапуре, что Шэннон в чем-то даже приветствовала. «Это лишь добавило игре славы, — говорит она. — Я думаю, что главной причиной, по которой игры получают негативные рецензии за наличие секса и жестокости, является то, что, когда люди слышат слово „игра“, они сразу же ассоциируют его с чем-то детским. Но игры — всего лишь иная форма развлечений, вроде кино. Есть фильмы для детей, а есть для взрослых».

Однако к 1996 году привлекательный сплав игры и кино, который завоевал мир благодаря возникновению формата CD, стал вызывать в игровой индустрии все больше споров, и многие начали ставить подобный подход под сомнение. Разработчики компьютерных игр стали подмечать, что все больше места на CD стало отводиться под хранение многих часов видеозаписей. Видео стало настолько много, что игры вроде *The Beast Within* едва умещались на шести компакт-дисках. «Мы тут же заполнили все доступное нам место, — рассказывает игровой разработчик Роб Фулоп, среди работ которого была игра *Max Magic*, набор виртуального фокусника, вышедший для CD-i. — В первый раз ты думаешь: „Вау, здесь же в миллион раз больше места“, а потом — раз: „Ой, места нам не хватает“».

Другая проблема заключалась в тех ограничениях, которые видео накладывало для разработчиков. «Мы не могли экспериментировать, поскольку после того, как сцены уже сняты, ты не можешь взять и пойти снять еще одну, — рассказывает Фулоп. — С видео нельзя сделать так: „давайте еще раз найдем актера и сыграем эту сцену еще раз“. И подобных вещей было великое множество».

Все возрастающее влияние кинематографа на мышление игровых дизайнеров и неспособность большинства игр показать хоть какую-то интерактивность в конечном счете вызвали отторжение в профильной игровой прессе. Критики возненавидели «интерактивные фильмы» примерно так же, как в конце семидесятых британское панк-рок-движение сделало ненависть к прог-роковым группам вроде Yes и Pink Floyd ядром своей философии. «Если посмотреть на то время, то станет ясно, что мы были слишком заинтригованы новыми технологиями и не уделяли должного внимания повышению качества игрового процесса, — рассказывает Хойос. — Что касается разработчика *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh*, то надо сказать, что руководители Sierra стремились отстраниться от разработки самой игры и сэкономить деньги, в результате чего получилось обычное интерактивное кино. Как они собирались привлечь играющую публику, я до сих пор не понимаю».

К 1999 году, когда игра Дженсен *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred* попала в магазины, видеоигровая индустрия, по большому счету, прекратила всякие попытки превратить игры в фильмы. Вместо видеороликов, которые были во второй части трилогии, в *Gabriel Knight 3* уже были задействованы трехмерные персонажи. «Компания попросту не хотела возиться с полноценным видео, — рассказывает Дженсен. — Мне было интересно попробовать эту технологию, и я полагаю, что игра получилась действительно хорошей. Конечно, с появлением 3D мы многое приобрели, но были и вещи, которые мы утратили. Да, с использованием графики стало можно создать еще больше загадок и добиться более глубокого погружения в исследуемую игроком реальность, но драму и эмоции сюжетной линии очень сложно передать через трехмерных персонажей, особенно если это любовная сцена».

Развитие трехмерной графики во многом поспособствовало завершению эпохи интерактивных фильмов — в точности так же, как когда-то панки положили конец прог-року. И, словно в подтверждение этого факта, команда молодых разработчиков-бунтарей, чьи игры буквально ломались от чрезмерного насилия, фашистских свастик и индустриал-металла, нанесла по сознанию публики поистине убийственный удар.



Создатели Doom: (слева направо) Джон Кармак, Кевин Клауд, Эдриан Кармак, Джон Ромеро, Том Холл и Джей Уилбур. Из архива Джона Ромеро

СОВЕРШЕННЫЙ ДИСПЛЕЙ

В 1965 году первопроходец в области компьютерной графики Айвен Сазерленд на ежегодном конгрессе Международной федерации по обработке информации поставил перед программистами амбициозную задачу. В общих чертах он обрисовал хорошо продуманное видение той будущей эпохи, когда разработчики смогут создать «совершенный дисплей». Компьютерный дисплей будущего, смело предрекал он, сможет не только отображать реальный мир — он сможет чувствовать, реагировать и звучать, как в реальности. Создание такой виртуальной реальности, убеждал он, и есть главная цель, к которой должны стремиться компьютерные исследователи.

Смелое предсказание Сазерленда зажгло воображение программистов¹. Они с энтузиазмом бросились создавать «совершенный дисплей». Они сконструировали шлемы виртуальной реальности, которые надевались на голову и внутри которых были размещены компьютерные экраны для глаз, напоминавшие пару высокотехнологичных биноклей. Они выясняли, как построить виртуальные объекты из цветных многоугольников: обычно программисты использовали треугольники для того, чтобы создать иллюзию трехмерности на двумерных компьютерных экранах². Они создали электронные перчатки, чтобы позволить людям взаимодействовать с этими трехмерными мирами посредством прикосновений рук, и проектировали устройства, которые затрагивали органы осязания и могли передавать ощущения прикосновения с помощью вибрации.

И хотя некоторые из этих прорывов вышли из исследовательских лабораторий в виде авиационных тренажеров, в первые два десятилетия после речи Сазерленда работы исследователей виртуальной реальности по большей части оставались незамеченными.

1 Мечты Сазерленда о генерируемых компьютером мирах вдохновили бесчисленное количество писателей, кинорежиссеров и игровых разработчиков и привели к появлению на свет «Нейромансера» Уильяма Гибсона, кинотрилогии «Матрица» и компьютерной ролевой игры *Alternate Reality: The City*.

2 До использования многоугольников трехмерные объекты обычно представлялись в виде нарциссной графики, которая с помощью тонких линий выстраивала образы объектов, отдаленно напоминавшие стальные конструкции зданий во время их строительства.

С наступлением 1990-х широкая общественность наконец-то обратила внимание на виртуальную реальность — отчасти в результате обсуждения развития интернета. Исследователи стремились создать понятное визуальное представление глобальной сети, в которую обещал превратиться интернет. «Виртуальная реальность была мощным символом того, как интернет сможет изменить наши жизни, — рассказывает Джонатан Уолдрен, основатель английской компании по исследованию виртуальной реальности W. Industries, которая впоследствии сменила название на *Virtuality*. — Вокруг этого царил ажиотаж, аналитики говорили людям, что интернет станет той парадигмой, которая изменит в их жизни абсолютно все, и для многих людей это действительно выглядело изумительно».

Виртуальная реальность все-таки была отдельной от интернета идеей, но для мира, пытающегося понять абстрактную идею того, на что будет похож сетевой мир, это была очень яркая идея. Спустя 20 лет игнорирования виртуальная реальность стала одной из самых обсуждаемых областей в компьютерных исследованиях. Инвесторы закачивали миллионы долларов в научно-исследовательские работы и компании связанные с виртуальной реальностью, надеясь в скором времени начать извлекать ощутимую прибыль из этого нового мира. Журналисты слетались на последние разработки в этой сфере, чтобы потом написать репортажи о том, что скоро все мы будем проводить в виртуальном пространстве столько же времени, сколько в мире реальном. В документальных фильмах по телевизору с волнением обсуждали возможность киберсекса в виртуальной реальности, которая, как тогда казалось, стоит буквально на пороге. А для подавляющего количества людей полигональные трехмерные реальности, с помощью которых инженеры демонстрировали эти цифровые миры, напоминали видеоигру.

Создатели видеоигр ломали головы над той же задачей, что и исследователи виртуальной реальности, — как сделать правдоподобными компьютерные трехмерные миры. И пока создатели виртуальной реальности пытались решить этот вопрос посредством создания новых систем, которые могли бы придать цифре реальность, игровые разработчики старались осуществить предсказание Сазерленда посредством программ, которые могли бы работать в пределах возможностей компьютерных технологий, доступных на массовом рынке.

Самые первые трехмерные видеоигры, такие как *Tailgunner* и *Battlezone*, для создания иллюзии глубины прибегали к каркасной графике. Это было изящное решение, на которое была способна доступная на тот момент технология, но игровые разработчики знали о полигональной 3D-графике, с которой уже работали исследователи виртуальной реальности и которая позволяла им создавать намного более правдоподобные миры.

Первой компанией, которая привнесла эту технику в видеоигры, стала Atari, и впервые подобная графика была реализована в игровом автомате 1983 года — *I, Robot*. Игра, созданная Дэйвом Тюрером, создателем *Tempest* и *Missile Command*, была гибридом «стрелялки» и платформера, и действие ее происходило в мире, который был словно выстроен из кубиков «Лего». *I, Robot* не только ввела в игровую индустрию графический подход, но и продемонстрировала огромные преимущества трехмерной графики, позволяя игрокам наблюдать за действием с разных точек.

В отличие от широко распространенной в то время двумерной графики 3D-графику не нужно было отрисовывать заранее. Вместо этого она создавалась с использованием математических уравнений, благодаря чему игровая программа каждую секунду пересчитывала положение и размер каждого многоугольника (полигона) в зависимости от местонахождения игрока в виртуальном мире. При помощи большого количества полигонов можно было создавать гораздо более продуманные и реалистично выглядящие объекты. В теории все кажется легко, но чем больше полигонов используется, тем больше нужно производить вычислений, на которые компьютеру требуется большее время. «Математика трехмерной графики была очень простой, — рассказывает Дэвид Брабен, создатель *Zarch*, выпущенной в 1987 году компанией Acorn Archimedes, — «стрелялки», действие которой проходило в трехмерном лоскутном пейзаже, среди сельскохозяйственных полей, созданных из полигонов³. — Главная проблема заключалась в том, чтобы сделать графику достаточно быстрой для того, чтобы движения выглядели гладко».

Нельзя сказать, что эта проблема вообще не давала игровым разработчикам воплотить свои замыслы в реальность. Впереди всех в этой области шли разработчики авиасимуляторов, которые стремились привнести в свою работу как можно больше реализма, а вскоре полигональная графика начала применяться и в других типах игр — от гоночного симулятора 1989 года *Indianapolis 500: The Simulation* до игры *Alpha Waves* французского разработчика Кристофа де Динешина, представлявшей собой трехмерный платформер для Atari ST, который издатель Infogrames рекламировал как сказочный опыт расслабления. «*Alpha Waves* была первым полноценным трехмерным платформером, — рассказывает Фредерик Рейналь, который в 1990 году портировал эту игру на ПК. — На экране все двигалось быстро, и сам геймплей был довольно сложным. Я думаю, что в Infogames допустили ошибку, когда попытались продать

³ Выпущенный в июне 1987 года Archimedes стал английским ответом компьютерам Atari ST, Commodore Amiga и Apple Macintosh. Эта машина стала известна благодаря использованию микропроцессорной технологии ARM компании Acorn, которая благодаря своему низкому энергопотреблению присутствовала практически во всех мобильных телефонах и переносных устройствах, выпущенных в конце нулевых годов.

эту игру поклонникам нью-эйджа, а не стали рекламировать ее как эффективный и современный платформер».

Другие программисты выстраивали из полигонов целые миры, как это было сделано в созданной Майком Синглтоном в 1989 году игре *Midwinter*, в которой военные действия происходили на большом заснеженном острове, составленном из голубых полигонов. В игровом автомате *Hard Drivin'*, выпущенном Atari Games в 1989 году и представлявшем собой симулятор гонок, разработчики пошли еще дальше, объединив трехмерную полигональную графику с переменным сопротивлением колес и технологией обратной связи, которая была разработана во времена, когда создатели аппаратного обеспечения стремились отыскать святой Грааль Сазерленда.

Виртуальная реальность и игровая индустрия наконец объединились, когда компания *Virtuality* решила сделать виртуальную реальность достоянием масс рядовых потребителей. Компания *Virtuality* возникла в английском городе Лестере и занималась созданием аппаратного обеспечения виртуальной реальности для корпоративных клиентов. «Поначалу мы работали в крошечном местечке в Лестере, рядом со старой фабрикой обуви, — рассказывает Уолдрен. — Это место принадлежало правительству, и сюда пытались заманить компании из IT-сферы. Мы там снимали несколько комнат. Никакой аренды платить было не нужно. Идея заключалась в том, чтобы создавать системы виртуальной реальности и продавать их профессиональным разработчикам». После работы с *British Telecom Virtuality* объединила силы с *Leading Leisure*, британской компанией, которая создала авиатренажер под названием *The Venturer* для использования на ярмарках и в крупных залах игровых автоматов.

«Идея заключалась в том, что мы построим небольшой симулятор человеческого организма, в котором будет использоваться технология виртуальной реальности, и свяжем его с авиасимулятором, — рассказывает Уолдрен. — Мы хотели, чтобы существовали подобные центры, в которых люди могли бы учиться водить самолеты или же на себе почувствовать экзоскелет в игровой среде».

Но ничего из этого так и не получилось, хотя *Virtuality* осознала потенциал игровых автоматов, в которых была реализована виртуальная реальность. Команда *Virtuality* разработала игровые автоматы, где можно было сидеть и стоять, в которых использовались шлемы со встроенными дисплеями, трехмерные джойстики и похожие на перчатки контроллеры, в массовом сознании олицетворявшие виртуальную реальность. В октябре 1991 года *Virtuality* выпустила свою первую игру — *Dactyl Nightmare*. В нее одновременно могло играть до четырех игроков, каждый из которых использовал отдельную машину *Virtuality*. В игре нужно было сражаться друг против друг и использовать оружие и ракетные установки в трехмерном мире, созданном из полигонов, и одно-

временно с этим стараться избегать агрессивных птеродактилей, которые кружили над сюрреалистичными уровнями, напоминая шахматную доску.

«Люди и вправду терялись в этой штуке — они в нее просто погружались, — рассказывает Уолдрен. — Они просто переступали границу и забывали об остальном мире». Но, поскольку каждая машина стоила 65 000 долларов, задача заключалась еще и в том, чтобы люди выбывали из игры со скоростью, при которой обслуживание автомата было бы прибыльным для владельца зала игровых автоматов. «Это сильно ограничивало нашу способность сделать все происходящее более реалистичным, — рассказывает Уолдрен. — Наша цель заключалась в том, чтобы заманить людей в автоматы, дать им очень насыщенный интуитивный опыт на протяжении трех-четырех минут, а потом они должны были расстаться с автоматом и уступить игровое место кому-то еще, потому что, как правило, к этому автомату всегда стояла очередь, и было очевидно, что оператор игрового зала хотел, чтобы в эту игру поиграло как можно большее количество людей».

Игры, создаваемые *Virtuality*, дали многим людям попробовать на вкус виртуальную реальность, подпитывая тем самым веру в то, что будущее, которое обещал Сазерленд, уже почти наступило. Но на самом деле все было далеко не так радужно. И пока *Virtuality* продолжала делать до конца девяностых свои игры, среди которых была и игра 1996 года *Rac-Man VR*, ажиотаж, царивший вокруг виртуальной реальности, быстро улетучивался. «Оборудование было слишком дорогим, и не существовало никакой хорошей бизнес-модели», — рассказывает Бренда Лорель, бывшая сотрудница *Atari Research*, которая в начале 1990-х работала с виртуальной реальностью.

Джарон Ланье, исследователь виртуальной реальности, который тоже начал изучать эту технологию во время своей работы в исследовательском подразделении *Atari*, вспоминает сегодня то время и делает вывод, что попытки *Virtuality* познакомить как можно большее количество людей с виртуальной реальностью принесли больше вреда, чем пользы⁴. «С одной стороны, они продвинулись несколько дальше, чем все остальные, — смогли создать законченный продукт, и у них был действительно работающий бизнес-план — эмоции по доллару за минуту, — и это было хорошо, — рассказывает он. — Проблема заключается в том, что они несколько нереалистично подходили к тому, что считалось высшей лигой. Я думаю, что люди, которые тратили свой доллар на их игру, в итоге разочаровывались уровнем графики, которая была возможна в то время».

4 «Одной из сумасшедших вещей, которыми я занимался в *Atari Research*, была метла с обратной связью — своего рода симулятор метлы ведьмы, — рассказывал Ланье. — Я думал, что кто-нибудь сделает из этого хорошую игру. В какой-то момент кто-то даже попытался это сделать, но популярностью такая игра не пользовалась».

Этот разрыв между тем, что обещалось на словах, и тем, что разработчики фактически могли предложить потребителю под маркой «виртуальной реальности», программисты видеоигр и хотели преодолеть. В ноябре 1991 года, спустя месяц после того, как *Virtuality* выпустила свою игру *Dactyl Nightmare*, тexasский разработчик *Id Software* выпустил на ПК игру под названием *Catacomb 3-D*, которая стала серьезным прорывом в играх с трехмерной графикой. *Id Software* начиналась как компания друзей, которых объединяла любовь к играм и которые работали на *Softdisk*, издателя журнала на дискетах, расположенного в Шривпорте, штат Луизианна. Популярные в 1980-х издательства журналов на дискетах поставляли своим подписчикам дискеты, на которых были статьи, реклама и программы для персональных компьютеров. Издательство *Softdisk* начало свою жизнь в 1981 году с выхода ежемесячного журнала *Softdisk Magazine* для компьютера *Apple II*, и к 1987 году примерно 100 000 подписчиков платили по 9,95 доллара в месяц за подобные журналы для различных компьютерных систем, выпускаемые этим издательством.

Одним из программистов этой компании, который в жесткие сроки успевал сдавать новые программы, был Джон Ромеро, энергичный и честолюбивый разработчик компьютерных игр, мечтавший разбогатеть и прославиться с помощью своих творений. Прежде чем в 1987 году начать работу с компанией *Origin Systems*, издателем ролевой серии *Ultima*, Ромеро продавал свои игры журналам на дискетах вроде *UpTime*. Как полагал Ромеро, работа с *Origin* должна была стать большим прорывом для него, но все вышло ровно наоборот.

Его первый проект в компании, которая тогда располагалась в Нью-Гэмпшире, был отменен еще до окончания работы, после чего он решил уйти из компании и присоединиться к своему бывшему начальнику в *Origin*, который ушел из компании с целью организовать собственную игровую студию, но она обанкротилась практически сразу после старта.

Ромеро ушел и из этой компании, поэтому, когда Джей Уилбур, бывший редактор *UpTime*, перешел на работу в *Softdisk* и позвонил Ромеро с предложением работы, Джон не раздумывая согласился. «Я мог рассчитывать на Джона. Он был настоящей машиной, — рассказывает Уилбур. — Когда я работал в *UpTime*, он выдавал по игре в месяц, что для меня, человека, покупающего игры и работающего в периодическом издании, было идеально. Он умудрялся создавать прекрасные игры, каждой из которых давал двойные названия вроде *Wacky Wizard* или *Deep Dungeon* или чего-то в этом духе».

Шривпорт находился очень далеко от Кремниевой долины, духовного центра видеоигр. Город возник благодаря добыче нефти и газа, но в середине восьмидесятых эта индустрия пришла в упадок, оставив наследство из расовой напряженности, чу-

довищной безработицы, высокого уровня бездомных и разгула преступности. Офисы в небоскребах в центре городе, которые когда-то символизировали богатство Шривпорта, пустовали, а сами здания выглядели заброшенными. Несмотря на способность создавать оригинальные игры, продемонстрированную им в Softdisk, все свое время Ромеро тратил на портирование уже существующих программ для журнала *Big Blue Disk*, который был нацелен на пользователей IBM PC-совместимых компьютеров. Рабочий график Ромеро был монотонным — с девяти до пяти. Ромеро достало такое положение вещей, и в один из дней 1990 года он сцепился с владельцем Softdisk. Ромеро сказал, что Softdisk должен сделать подписное издание на дискетах для пользователей ПК и, если компания этого не сделает, он уволится.

«Я устал писать программы для *Big Blue Disk* и хотел заниматься всецело созданием игр», — рассказывает Ромеро. Глава Softdisk прислушался к нему, и на свет появился *Gamer's Edge*, журнал, рассчитанный на ПК-игроков. Журнал выходил раз в два месяца, и Ромеро в нем заправлял всем. В редакцию Ромеро пригласил Адриана Кармака, художника из Softdisk, — он любил рисовать мрачные и волнующие картинки, отчасти черпая вдохновение в рисунках больных и травмированных людей, которые он видел, работая в архиве фотографий госпиталя Шривпорта. Для работы над журналом Ромеро пригласил и Джона Кармака, очень умного и одаренного программиста, которого Ромеро порекомендовал Уилбур, — Джон стал отвечать за развитие проекта *Gamer's Edge*.

«Джон Кармак показал мне игру с видом сверху, в которой нужно было ползать по подземельям, и хотел, чтобы я купил ее для Softdisk, — рассказывает Уилбур. — Она была великолепна. Я хотел ее купить, но не мог, поскольку она не умещалась на дискету. Я сказал ему: „Джон, игра удивительна, но она слишком большая. Ты можешь сделать что-нибудь небольшое?“ Он вернулся с игрой в теннис, в которой была очень точная физика, — *Pong* с физикой и изометрическим видом. Она была блестящей. Только и оставалось сказать: „Господи, да этот парень может такое, о чем мы и подумать не могли“. Было абсолютно ясно, что он один из лучших. В том, что он творил, он был абсолютным монстром».

Еще одним человеком, который имел отношение к журналу, был сотрудник Softdisk Том Холл. Холл не был частью команды *Gamer's Edge*, но ему нравились игры, и он постоянно предлагал различные идеи. Вечером 19 сентября 1990 года Холл и Джон Кармак допоздна засиделись на работе, дурачась с различными идеями для игр и пытаясь добиться более гладких движений в компьютерных играх. Той ночью Кармаку удалось решить эту проблему. «В ту ночь они добились идеального исполнения первого уровня из *Super Mario Bros. 3* — и под идеальным я имею в виду попиксельное воспроизведение», — рассказывает Уилбур.

Оба засиделись на работе до пяти утра, пытаясь воссоздать нинтендовскую игру. Перед уходом домой они оставили на рабочем столе Ромеро дискету со своим творением, которое окрестили *Dangerous Dave in Copyright Infringement* — в честь игрового персонажа, созданного Ромеро, которого создатели игры поставили на место Марио. К дискете они приложили записку с простой инструкцией: «загрузи меня». Ромеро был ошеломлен, равно как и все остальные члены команды *Gamer's Edge*. Ромеро мгновенно увидел в игре потенциал: это был их билет на выход из Softdisk. «Мы собрались все вместе, они стали показывать нам эту игру, и у всех на уме была единственная мысль: „Бог ты мой, она совершенна, это же Mario 3“, — вспоминает Уилбур, который связался с Nintendo на предмет заинтересованности японского гиганта в выпуске ПК-версии своей легендарной игры. Nintendo осталась абсолютно равнодушной к этому предложению. «Я связался со своими знакомыми юристами из Nintendo, и они мне ответили: „У нас нет никакого желания как-то использовать нашу собственность за пределами нинтендовских систем“».

По счастливому стечению обстоятельств, в то же время, когда Nintendo дала отворот поворот предложению, на контакт с Ромеро вышел Скотт Миллер. Миллер был основателем игрового издательства из Далласа Apogee, которое специализировалось на продаже условно-бесплатных программ. Условно-бесплатные программы, *shareware*, были альтернативой почтовой рассылке или же привычной дистрибуции в магазинах, которыми пользовались большинство издателей. Этот метод был придуман Эндрю Флюгельманом, редактором, основателем журнала *PC World*. В 1982 году Флюгельман создал программу-коммуникатор *PC-Talk*, но вместо того, чтобы озаботиться поиском издателя, он решил использовать ее в качестве экономического эксперимента.

Он выложил программу во всеобщий доступ и попросил людей присылать ему чеки в том случае, если его программа им понравится. Несмотря на то что люди могли не платить за программу вообще, сотни пользователей решили заплатить за работу Флюгельмана и завалили его чеками. Его эксперимент, основанный на доверии, породил целое движение. К 1988 году предполагаемый товарооборот рынка условно-бесплатных программ только в одних США колебался между 10 и 20 миллионами долларов, даже учитывая тот факт, что за программу в среднем платил только один из десяти пользователей. Миллеру нравилась концепция условно-бесплатных программ, но он заметил, что люди охотно платили за приложения или утилиты, а за игры почти никогда не платили. Он начал задаваться вопросом, почему так происходит и можно ли как-то решить эту проблему.

«Пока я не создал Apogee, условно-бесплатные игры вообще не приносили денег, — рассказывает он. — Причина заключалась в авторах подобных программ —

а их было не так много, — которые допускали ошибку, выпуская полную версию игры в качестве условно-бесплатной и не давая стимула игрокам посылать им деньги. Я решил попробовать новый подход: выпустить эпизод, а не полную игру, а затем продавать оставшиеся эпизоды». Чтобы проверить эффективность такого подхода, в 1987 году он создал *Kingdom of Kroz*, игру-лабиринт, которая состояла из трех эпизодов, и выложил первую часть бесплатно. Если игрок хотел поиграть в оставшиеся два эпизода, ему нужно было купить их у Apogee.

«Первые несколько месяцев процесс шел ни шатко ни валко, приходили какие-то заказы по почте, — рассказывает Миллер. — Но потом все пошло в гору, и вскоре я получал от 100 до 200 долларов в день. В какие-то дни сумма доходила до 500. Такой поворот событий подстегнул меня сделать еще несколько эпизодов *Kroz* — в общей сложности их получилось семь. В 1989 году я заработал порядка 100 000 долларов, и в 1990 году я решил уйти с работы с доходом 30 000 долларов в год, чтобы полностью сконцентрироваться на Apogee».

Миллер хотел выпускать больше игр и принялся искать разработчиков, которые могли бы помочь ему улучшить линейку продуктов его компании. Миллера впечатлили игры Ромеро, и он решил с ним встретиться. Миллер надеялся, что Ромеро будет интересно переделать *Pyramids of Egypt*, игру-лабиринт, которую тот создал для *UpTime* в 1987 году. Вместо этого Ромеро показал ему работу Холла и Кармака. На Миллера она произвела неизгладимое впечатление. «Их технология ушла далеко вперед от всего, что я видел до того на ПК, и поэтому я сделал предложение: я финансирую игру, если они покажут мне ее проектное решение, — рассказывает Миллер. — Неделью спустя у меня уже было проектное решение игры под названием *Commander Keen in Invasion of the Vorticons*, которое разработали Ромеро, Кармак и Холл. Это решение занимало два параграфа. Мне оно понравилось». Демоверсия *Commander Keen*, похожая на нинтендовские игры, представляла собой яркий экшн, игру того типа, каких было много на консолях, но почти не было на ПК. Миллер выписал команде чек на 3000 долларов, и они взялись за работу над *Commander Keen*, попутно назвавшись *Ideas from the Deep*. Команда создала *Commander Keen*, игру о восьмилетнем мальчике, который ведет двойную жизнь, учась в обычной школе и попутно спасая планету. Игру они создавали в свободное от работы на Softdisk время, и 14 декабря 1990 года Apogee выпустила ее в трех частях. Первая часть бесплатно распространялась через электронные доски объявлений (BBS), оставшиеся два эпизода уже нужно было покупать, заплатив за доставляемые по почте эпизоды 30 долларов. «Игра установила новые стандарты для платформеров на ПК, — рассказывает Миллер. — Даже у крупных издателей не было ничего настолько крутого. С самого первого дня *Id* стала технологическим лидером,

и одного этого хватило, чтобы привлечь к ним внимание. Вдобавок ко всему *Commander Keen* была чертовски веселой и забавной игрой».

В мире BBS активно обсуждали эту игру. Каждый месяц продажи *Commander Keen* учетверялись, и столь же быстро росли доходы Арогее. Первые авторские отчисления за *Commander Keen* превысили сумму 10 000 долларов, что побудило команду *Gamer's Edge* уйти из Softdisk 1 февраля 1991 года и основать собственную компанию Id Software. После недолгого пребывания в Мэдисоне, штат Висконсин, команда перебралась в Даллас. В планах Id было сосредоточиться на создании для ПК игр в консольном духе, но все изменилось, когда Ромеро услышал об игре, создаваемой Blue Sky Productions, новой игровой студией, которую основал его бывший коллега по Origin Пол Ньюрат.

Ньюрат рассматривал свою игровую студию, которая базировалась в Массачусетсе и в 1992 году была переименована в Looking Glass Studios, как истинный мозговой центр игрового дизайна, как место, в котором раздвигались привычные границы игрового мышления и проводились эксперименты с новыми видеоигровыми концепциям. Чтобы достичь целей, поставленных Ньюратом, студия использовала свою близость к Массачусетскому технологическому институту (МТИ) и брала на работу его талантливых выпускников, которые могли бы помочь компании придерживаться интеллектуального подхода к игровому дизайну. Это было место, где каждый рабочий день напоминал симпозиум по игровому дизайну.

«Больше всего студия походила на университет, — рассказывает дизайнер Кен Левин, который начал работать в Looking Glass в 1995 году. — Студия концентрировалась на выстраивании принципов игрового дизайна, обкатывала теории, на основе этих теорий что-то создавала и с уверенностью двигалась вперед. Почти все сотрудники пришли в компанию из МТИ, места где все они учились определять главные проблемы и находить ключи к их решению. И этот подход они привнесли в игры».

За все время своего существования Looking Glass постоянно привносила в игровой дизайн что-то новое⁵. Когда на студии решили, что авиасимуляторы страдают от нехватки реализма, была создана игра *Flight Unlimited*, в которой использовались спутниковые карты настоящего ландшафта, чтобы игрок более полно и объемно почувствовал реальность. Когда было решено, что звук в игровом процессе задействован недостаточно, в 1998 году была создана игра *Thief: The Dark Project*, где игрокам для успешного выполнения заданий нужно было прислушиваться к звукам шагов и использовать шум для того, чтобы отвлечь внимание охранников. «Мы начали работать над игровой системой *Thief*, сочиняя документы о технике „стелс“, и сравни-

5 Looking Glass закрылась в 2000 году из-за финансовых проблем.

вать ее с другими играми, где фигурируют самолеты-невидимки и подводные лодки, то есть теми играми, в которых существуют шумовые приборы, мешающие обнаружению объектов, — рассказывает Левин, который помогал разрабатывать исходные концепции игры. — Идея шумовых приборов в Thief пришла от подводных лодок, где такая практика была широко распространена».

Но первый прорыв студии стал самым существенным. В 1990 году один из программистов компании, Крис Грин, изобрел революционный графический 3D-движок, который не только отличался впечатляющей скоростью, но и позволял «наклеивать» на каждый полигон разнообразные текстуры на манер обоев, превращая одинаковые примитивные цветные блоки в абсолютно разные. После того как Ньюрат рассказал ему о творении Грина, Ромеро тут же сообщил об этом Джону Кармаку. Id только что закончила работу над полигональной трехмерной игрой *Hoovercraft 3D*, в которой абсолютно не было текстур. В ней игроки должны были раскатывать по лабиринту, расстреливать врагов и спасать заложников, и Кармак вскоре понял, как сделать то, что сделал Грин. И в ноябре 1991 года, спустя несколько месяцев после разговора Ньюрата с Ромеро, Арогее начала продавать первую игру Id, в которой использовались текстуры, — *Catacomb 3-D*. Вид в этой фэнтезийной игре был от первого лица, и игроку нужно было бродить по лабиринту, кишашему разного рода чудовищами, которых можно было убить: посередине экрана в самом низу находилась рука игрока, стрелявшая файерболом. В марте 1992 года Blue Sky Productions выпустила свою игру, *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss*, в которой тоже использовались текстуры⁶.

Воодушевившись теплым приемом *Catacomb 3-D* и идеями Кармака по улучшению работы трехмерного графического движка, Id приостановила все работы над играми в консольном духе и сосредоточилась на своей третьей трехмерной игре. По предложению Ромеро, игра базировалась на игре *Castle Wolfenstein*, которая вышла в 1981 году на компьютере Apple II и в которой игрокам нужно было проникнуть в фашистский замок, тихо убрать всю охрану и украсть секретные военные планы. Изначально Ромеро планировал просто перевести оригинал для Apple II в 3D, но команде Id куда более забавным показалось расстреливать солдат из пулемета, а не пытаться незаметно пройти мимо них. Они принялись убирать из игры все то, что не относилось к ее сути, и в итоге оставили только одного солдата, который должен был проникнуть в подземный бункер Гитлера. Результат — вышедшая в 1992 году игра *Wolfenstein 3D* — получился брутальным.

6 *Ultima Underworld* частично была создана под вдохновением от *Dungeon Master*, ролевой игры 1987 года для Atari ST, которая изменила жанр, заменив пошаговые стычки на сражения в реальном времени.

Начинавшаяся под звуки гимна нацистской партии — «Песни Хорста Весселя» — игра сочетала в себе передовую трехмерную графику Джона Кармака и кровавые сцены, созданные Адрианом Кармаком и новичком студии Id Кевином Клаудом. В итоге получился жестокий шутер от первого лица, действие которого разворачивалось в похожем на лабиринт бункере, увешанном флагами со свастиками. Результат в равной степени шокировал и приводил в восторг. Действие этой игры, по сути, недалеко отошло от двумерных игр с видом сверху, таких как *Gauntlet*, в которых игроку нужно было бегать по лабиринту и уничтожать орды врагов, но трехмерная графика принесла игрокам дополнительные острые ощущения, выведя на новый уровень напряженность и реалистичность игрового процесса.

Wolfenstein 3D получила огромную популярность, став самой продаваемой условно-бесплатной программой на тот момент. К концу 1993 года было продано более 100 000 экземпляров игры. То, что в игре фигурировала нацистская символика, привело к запрету игры в Германии и тому, что игра стала объектом критики американской группы активистов Антидиффамационной лиги (международной организации, которая борется с проявлениями антисемитизма в мире). К тому же игра подняла на новый уровень стандарты трехмерной графики, вынудив остальных компьютерных разработчиков радикально переосмыслить свою работу. В мгновение ока Id стала самым популярным игровым разработчиком. Nintendo заплатила кругленькую сумму компании Ромеро за то, чтобы она выпустила свою игру на Super NES, предварительно убрав из игры для ПК всю кровь и заменив собак на крыс. А потом Id взорвала еще одну бомбу. Компания была готова позволить другим разработчикам приобрести лицензию на пользование революционной 3D-технологией Джона Кармака. До того момента игровые разработчики рассматривали свою внутреннюю технологию как самое ценное свое сокровище — секретное оружие, с помощью которого можно было выжить в конкурентной борьбе. Даже мысль о том, чтобы позволить конкурентам использовать свою технологию, рассматривалась как ересь.

Идею поделиться с другими возможностью использовать движок *Wolfenstein 3D* высказал Кармак, и ее поддержало большинство сотрудников Id. «Кармак, Ромеро и большая часть творческой группы хотели это сделать, — рассказывает Уилбур, руководитель Id. — Они подумали: „О, это могло бы быть здорово, и с этим можно было бы создать рынок“. Говоря по правде, я был бизнесменом-кровососом и счетоводом, и я немного опасался этой идеи, полагая, что мы наживем себе целую кучу проблем».

Невзирая на опасения Уилбура, Id стала настойчиво продвигать свой план и принялась продавать лицензии на движок другим игровым студиям вроде Raven Software, которая с его помощью создала в 1993 году игру *Shadowcaster*. Это был революционный

ход, который во многом изменил стратегию и технологию создания игр. До *Wolfenstein 3D* игровые разработчики должны были самостоятельно создавать системы и весь необходимый инструментарий. После *Wolfenstein 3D* у них был выбор. Вместо того чтобы создавать свой собственный игровой движок, они могли купить технологию у Id и полностью сосредоточиться на творчестве. К 2005 году идея покупки чужих технологий стала настолько обыденной в среде игровых разработчиков, что появились десятки компаний, специализирующихся на создании программного обеспечения, с помощью которого можно было делать все, что угодно, — от трехмерной графики до создания листьев на виртуальных деревьях. Даже разработчики самых продаваемых, высокобюджетных игр, таких как *Grand Theft Auto: Vice City*, использовали в работе над своими играми подобные межплатформенные программы.

Одним из лицензиатов технологии Id стал издатель христианских игр Wisdom Tree, который использовал ее для создания *Super 3D Noah's Ark* для Super NES. Wisdom Tree была основана игровым издателем Color Dreams, который начал делать игры для NES без одобрения Nintendo, решив выпускать игры на библейскую тематику. Первой игрой Wisdom Tree стала вышедшая в 1991 году *Bible Adventures*, продавшаяся тиражом более 350 000 экземпляров.

«Главной нашей целью было создать соответствующие Святому Писанию игры, которые предлагали бы семьям альтернативу жестоким играм и играм с сексуальным содержанием, — рассказывает Бренда Хуфф, которая отвечала в компании за продажи и которая выкупила ее в 1997 году. — Игры Wisdom Tree продавались в христианских книжных магазинах, миссионерских организациях и прочих христианских заведениях». Wisdom Tree также рекламировала свои игры в журналах, издаваемых Focus on the Family, одной из американских организаций, представлявших консервативное христианское движение, которое в 1980-х играло заметную роль в общественной жизни США. «Focus on the Family продавала через свои журналы премиальные вещи, и отбор продуктов для подобных списков был чрезвычайно строгим и придирчивым. Основатель этих журналов Джеймс Добсон говорил об опасности видеоигр за несколько месяцев до того, как мы показали им *Bible Adventures*. В апреле 1991 года наша игра попала на страницы журнала Focus. Это было все равно что получить знак качества от журнала *Good Housekeeping*».

Вряд ли бы Focus одобрил следующую игру Id — вышедшую в 1993 году игру *Doom*, в которой Id подняла накал насилия, царившего в *Wolfenstein 3D*, на еще более высокий уровень. *Doom* задумывалась как игра, которая должна была как следует встряхнуть всю видеоигровую индустрию. С самого начала Id стремилась создать такую игру, на фоне которой *Wolfenstein 3D* выглядела бы безнадежно устаревшей. Джон Кармак, полный ре-

шимости снова положить на лопатки всех возможных конкурентов, серьезно переработал свой 3D-движок. Переписанный им код позволял программистам Id создавать помещения любой высоты, причудливо изогнутые стены и невиданные световые эффекты вроде мерцающих лампочек на потолке. Адриан Кармак при работе над художественным оформлением также старался повысить градус ужаса и напряженности и в результате создал кошмарную карусель из монстров и дергающихся тел, нанизанных на большие шипы. Создатели игры наделили демонических врагов устрашающим рычанием и ревом, записав и сэмплировав крики настоящих животных. Вдобавок к этому был создан пульсирующий, лязгающий саундтрек, вдохновленный музыкой индустриал-металлических команд вроде Ministry и Nine Inch Nails. И, двинувшись в абсолютно противоположном направлении от подражания кинофильмам, охватившего игровой рынок в то время, Id практически не уделила внимания сюжету. «Игры, в которых использовалось полноценное видео, пытались выиграть не за счет умелого программирования. А это качество обязательно для того, чтобы сделать настоящую трехмерную игру, какие мы делали на тот момент, — рассказывает Ромеро. — Те игры я рассматривал как пережиток прошлого. Будущее принадлежало 3D-программистам».

Кармак наиболее полно выразил отношение Id к сюжету в видеоиграх, сравнив их сюжеты с сюжетами порнофильмов — сюжеты в них совсем не обязательны. Сценарий *Doom* состоял из одного лишь сообщения игроку от том, что он находится на Марсе и что планету атакуют демоны из преисподней. Задача заключалась в том, чтобы убить всех монстров до единого. Чтобы помочь игрокам выполнить свою кровавую миссию, Id снабдила их большим арсеналом оружия в диапазоне от винтовок и ракетниц до пулеметов и бензопил⁷. *Doom* был лишь про одну вещь — выживание. Игра была ужасающей, волнующей, простейшей и злой. «С *Wolfenstein 3D* мы хотели шокировать людей скоростью движка и уровнем насилия, — рассказывает Ромеро. — С *Doom* мы хотели шокировать людей всем. И это была самая лучшая игра».

В *Doom* было достаточно насыщенного действия и трехмерной графики, чтобы эффект от игры прошелся по всему игровому бизнесу, словно ударная волна, но игра техасской студии, помимо этого, нарушила и массу правил, существовавших в индустрии. Уже опробовав идею лицензирования сторонними разработчиками своей технологии (движка *Wolfenstein 3D*), Id теперь решила дать игрокам максимально сво-

⁷ Чрезмерная жестокость *Doom* привела к тому, что впоследствии ее часто связывали со школьными бойнями, которые потрясли США в середине и конце 1990-х, — особенно с резней 1999 года в средней школе «Нолумбайн» в Литтлтоне, штат Колорадо. О подобной связи высказывались представители ФБР и Сената, обвиняя видеоигры во влиянии на лиц, совершивших эти преступления. Впоследствии запрос Сената так и не получил никакого развития, а в докладе ФБР отказались от идеи, что любовь к играм типа *Doom* была отличительной чертой школьниково-стрелков.

бодный доступ к механике новой игры. В данном случае компания позаимствовала идею у поклонников *Wolfenstein 3D*, которые взламывали игру и создавали новые версии, включая и новую графику, и новые уровни. Такая практика называлась моддинг (от слова «модификация»), и большинство видеоигровых компаний были настроены решительно против нее, воспринимая это как нарушение авторских прав. Но Id вместо того, чтобы осуждать своих поклонников, решила поощрить их. *Doom* поставлялась покупателям уже вместе со всем инструментарием, который был необходим фанатам для создания своей версии игры и давал возможность делиться с другими пользователями результатом своей работы. Идея позволить игрокам делать собственные уровни возникла еще в начале 1980-х, появившись вместе с играми вроде *Pinball Construction Set*, но уровень доступа игроков обычно жестко контролировался. Благожелательная позиция Id по отношению к моддерам стала шагом вперед в этом направлении: беспрецедентный доступ к коду был предоставлен всем желающим, что еще больше сыграло на руку *Doom*. «Игра дала пользователям возможность поработать с теми же инструментами, с помощью которых мы и создавали эту игру, позволив им тем самым почувствовать себя на месте опытного программиста», — рассказывает Уилбур. Этот же подход содержал в себе и бизнес-преимущества: «Это придало игре дополнительную живучесть. Обычно игра живет на рынке от шести до двенадцати месяцев, а эта функция была способна добавить игре еще 12—18 месяцев или даже больше — в зависимости от популярности конкретного продукта, поскольку пользователи сами создавали дополнительный контент».

К тому же *Doom* позволял игрокам сражаться друг против друг, объединив свои компьютеры в подобие сети. Такие баталии Ромеро назвал *death matches* — «смертельными матчами». Нечто подобное делали и до него. Так, например, *Maze*, фактически первый в истории видеоигр шутер от первого лица, позволял одновременно сражаться друг с другом восьми игрокам, а в игре 1987 года *MIDI Maze* для компьютера Atari ST уже могло участвовать до 16 игроков, правда, для этого им нужно было соединить свои компьютеры кабелями. Но для того, чтоб наслаждаться «онлайнowymi» баталиями, нужно было, чтобы каждый участник игры имел свой отдельный компьютер, да еще чтобы все игроки находились в одной комнате, и поэтому очень немногие люди могли воспользоваться этой возможностью и сражались друг с другом крайне редко. Но появление *Doom* совпало с началом развития интернета, что означало, что теперь компьютерам не нужно было соединяться напрямую и достаточно было связи через телефонный кабель. Вскоре после выхода *Doom* поклонники игры произвели необходимые модификации, благодаря которым стало можно сражаться друг с другом по сети интернет. Вскоре после этого люди стали проводить дни и ночи за игрой в *Doom*, сражаясь онлайн в *death matches*.

Столь же революционной была и маркетинговая компания *Doom*. Решив издавать *Doom* самостоятельно, а не через Apogee в качестве условно-бесплатной программы, Id использовала вирусный маркетинг за много лет до появления этого термина. «Мы оказали влияние на людей, при этом не потратив ни доллара, — рассказывает Уилбур. — С *Wolfenstein 3D* мы оказали некоторое влияние на потребителей, и потом мы начали говорить о том, что нам делать дальше, все послушали, и мы сделали так, как хотели». Id держала своих самых больших поклонников в состоянии постоянно возрастающего волнения, по капле выдавая им информацию о тех крутых функциях, которые будут в *Doom*. К тому времени, когда команда уже завершала работу над игрой, некоторые поклонники были настолько взбудоражены, что принялись названивать в офис компании, требуя, чтобы Id как можно скорее выпустила свою игру.

Ко дню выхода игры — 10 декабря 1993 года — поклонники находились в крайней степени возбуждения. На сайте Id в ожидании появления бесплатной версии *Doom* сидело так много людей, что компании пришлось потратить несколько часов на то, чтобы загрузить игру на сервер. Когда же все принялись скачивать игру, сервер несколько раз не выдерживал такого наплыва запросов и просто отключался. За пять месяцев с момента выхода бесплатная демоверсия *Doom* была скачана больше 1,3 миллиона раз, а компания Id зарабатывала по 100 000 долларов в день, поскольку фанаты стали покупать оставшиеся эпизоды игры. Ромеро осуществил свою мечту — стать суперзвездой видеоигр.

«Когда вышел *Doom*, я знал, что в индустрии мы были первыми. Безо всяких сомнений», — рассказывает Ромеро. Id стала самой модной, самой востребованной видеоигровой компанией в мире, и общительный Ромеро со своими длинными темными волосами идеально подходил на роль ее лидера. «Мы приняли сознательное решение, — говорит Уилбур. — Ромеро хотел стать рок-звездой, и он стал примерять на себя эту роль. На то время индустрия нуждалась в рок-звезде. У нас были компания и крутая программа, и у нас был парень, который был готов выйти на сцену, взять микрофон и сыграть роль солиста, поэтому мы сами выдвинули его на эту роль».

Ромеро с готовностью согласился: «Я был единственным человеком, с которым могла общаться пресса. Я ведь знал каждый аспект того, что мы делали, — разработка, арт, программирование, издание, сама игра. Мне нравилось разговаривать с людьми о наших играх, о том, как мы их делали, почему мы их делали, что будет дальше, и всем остальном, что касалось Id Software. Я отлично подошел для подобной работы. Я был не просто говорящей головой — я создал эти игры».

После выхода *Doom* вся видеоигровая индустрия бесповоротно изменилась. Эта игра стала для видеоигр примерно тем же, чем стал альбом The Beatles «Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band» для поп-музыки, — сменой парадигмы. Главным результа-

том стало то, что игра ускорила переход видеоигр от двумерности к трехмерности. *Doom* поспособствовал появлению целого потока шутеров от первого лица, которые разжигали в сотнях тысяч ПК-игроков желание заполучить 3D-графические карты. Эти аппаратные добавления содержали графический процессор (GPU): быстрый микропроцессор, предназначенный для вычислений, необходимых для создания реалистичной трехмерной графики. Массовый интерес к GPU еще больше ускорил переход видеоигр в 3D. По иронии судьбы, GPU были побочным продуктом исследований виртуальной реальности, любые упоминания о которой практически полностью исчезли к концу девяностых.

Id также изменила видеоигры очень тонкими, но и очень революционными маркетинговыми подходами. Готовность Id делиться с другими игровыми компаниями своей технологией стала отправной точкой для изменений в IT-культуре в целом, что привело к широко распространенному обмену технологиями между Северной Америкой и Европой⁸. Еще одним поприщем традиций стало официальное принятие и узаконивание моддинга, что впоследствии вылилось в многоэтапное движение, которое породило игровые хиты и стало учебным полигоном для сотен, а возможно, и тысяч игровых разработчиков.

Однако к концу 1990-х Id, которая когда-то была создана как команда друзей из Шривпорта, штат Луизиана, перестала быть таковой. Отношения между Ромеро и Джоном Кармаком испортились во время разработки игры *Quake*, и вскоре после выхода в 1996 году этого шутера от первого лица Ромеро ушел из компании, чтобы вместе с Холлом, который ушел из Id еще во время разработки *Doom*, основать свою собственную студию.

Уилбур тоже ушел из Id после того, как его пятилетний сын спросил его, почему он никогда не ходит смотреть бейсбол, как это делают папы других детей. «В Id все изменилось. Поначалу мы были кучкой друзей, а когда мы стали успешными и деньги потекли рекой, все стало очень быстро меняться, — рассказывает Уилбур. — Наша работа перестала быть такой сумасшедшей и забавной, как была, и мы потихоньку начали становиться чрезвычайно серьезными».

Выход *Quake*, вероятно, положил конец эпохе Ромеро в Id, но за пять лет работы в компании он вместе со своими коллегами оказал на видеоигры настолько мощное влияние, что его можно ощутить и спустя 15 лет после выхода *Doom*.

⁸ Японские компании были склонны придерживаться более традиционного подхода к разработке собственной технологии и не разрешали своим конкурентам использовать ее.



Власть женщин: Лара Крофт, героиня Lara Croft стала иконой эпохи PlayStation.
Из архива Square Enix

МЫ ГОРДИМСЯ ТЕМ, ЧТО РАЗОРВАЛИ ИХ В КЛЮЧЬА

Все говорило о том, что этот проект обречен на успех. 28 мая 1991 года на Выставке потребительской электроники (CES) в Чикаго компания Sony с гордостью объявила о том, что совместно с Nintendo работает над созданием Super NES со встроенным CD-приводом. Начиная с 1989 года два японских гиганта втайне от всех совместно работали над проектом, который получил имя Nintendo Play Station. Но за кулисами все было не так гладко. С момента заключения союза Nintendo все больше и больше беспокоили намерения Sony: игровой гигант боялся, что для японской компании этот проект был всего лишь предлогом для входа на игровой рынок. Паранойя Nintendo была оправдана. Кен Кутараги, инженер Sony, который и начал этот проект, рассматривал его как первый шаг к осуществлению своей мечты — вывести Sony на рынок производителей игровых консолей. Nintendo подозревала что-то подобное и потому решила ударить первой. На следующий день после анонса новой консоли Nintendo объявила, что перестает сотрудничать с Sony и вместо этого начинает активную работу с голландским конкурентом Sony — компанией Philips. В Sony были потрясены тем публичным оскорблением, которое нанесла им Nintendo. Но если Nintendo намеревалась таким образом убрать Sony из игрового бизнеса, то на деле это привело к прямо противоположным результатам. Президент Sony Норио Ога пришел в ярость и, подстрекаемый Кутараги, решил отомстить, создав Sony Computer Entertainment, новое подразделение, которое возглавил Кутараги и с помощью которого Sony рассчитывала самостоятельно выйти на рынок игровых консолей. Результатом работы нового отдела стала консоль Sony PlayStation, в которой сочетались два важных технологических решения видеоигр девяностых: компакт-диск в качестве носителя информации и современная 3D-графика¹.

¹ PlayStation поставлялась с контроллером, в дизайне которого отказались от плоских стрелок, использовавшихся в первых контроллерах консоли, в пользу джойстика из литого пластика, который комфортно размещался в руках игрока, — такой подход впоследствии сохранился практически в каждой игровой консоли следующих поколений.

Оглядываясь назад, можно сказать, что одновременное использование компакт-дисков и 3D-графики выглядело следующим логичным шагом для консолей, но, когда Sony в 1993 году пыталась увлечь создателей видеоигр своей 3D-системой, мнения в видеоигровом бизнесе разделились. На то время большинство прорывов в области 3D-графики были еще делом будущего. *Doom* только должна была выйти в конце года, и даже в трехмерном мире, созданном Id Software, виртуальные монстры оставались двумерными. Первые графические 3D-карты для ПК еще не были созданы, и даже в игровых автоматах — на авангардной площадке для всех самых передовых технологий в видеоигровой технологии — игровые разработчики только начинали подбираться к подобного рода графике.

Многие пришли к выводу, что обещания Sony создать продвинутую 3D-систему, скорее всего, означают, что игровая консоль компании будет дорогой и потому непопулярной. Проблема адекватной цены в октябре 1993 года стояла как никогда остро. Компания Panasonic выпустила свою первую игровую консоль, которая базировалась на придуманной Трипом Хоукинсом системе 3DO. 3DO родилась из веры Хоукинса в то, что тотальное превосходство и власть двух ведущих производителей консолей — Sega и Nintendo — оказывают негативное влияние на видеоигровую индустрию. «Я смотрел на середину 1990-х годов с беспокойством, поскольку индустрия никак не могла отойти от систем, в которых использовались картриджи и господствовали ограничительные лицензии, — рассказывает Хоукинс. — На то время ПК тоже не мог быть хорошей альтернативой, и ни у одной из консольных компаний не было конструктивных предложений для потребителей или разработчиков».

Он пришел к выводу, что видеоиграм нужен аналог VHS — общая аппаратная платформа для разработчиков, которые бы создавали игры под нее, а игровые системы производились бы не одной корпорацией, а целым рядом компаний. И, чтобы реализовать свою идею, в 1991 году он ушел из Electronic Arts, компании, которую он сам создал в 1982 году, и основал The 3DO Company. «Цель 3DO заключалась в том, чтобы привнести в игровую индустрию 3D-графику, мультимедийные возможности, возможность хранения информации на оптических дисках и либеральные условия лицензирования, — рассказывает Хоукинс. — 3DO пыталась двинуть медиа в направлении более открытых, более демократичных лицензий, где затраты на разработку и производства новых игр очень низки и никто не говорит тебе, что ты делать можешь, а что нет».

Первой компанией, которая купила права на производство системы Хоукинса, стала Panasonic, и в октябре 1993 года под фанфары средств массовой информации была выпущена консоль 3DO модели FZ-1. Однако потребителям совершенно не понравилась цена 699,95 доллара, которая стала результатом использования передовой

технологии. «Понимание того, что успеха здесь не будет, приходило шаг за шагом, — рассказывает Хоукинс. — Первым звоночком стали плохие продажи в праздничный сезон 1993 года. В 1994 году все те разработчики, которые с радостью приветствовали наш божеский лицензионный сбор в размере трех долларов, перебрались к конкурентам с плохими условиями лицензирования и сборами по 10 долларов. Запахло неминуемым и скорым крахом. Если бы разработчики умели действовать заодно, то у них бы была власть коллективных договоров и, возможно, они бы могли постоянно влиять на добавочную стоимость собственных продуктов».

Одним из конкурентов, к которому переходили разработчики, стала Sony, которая наконец-то начала убеждать индустрию в том, что сможет сдержать свои обещания и выпустить продвинутую 3D-консоль по приемлемой цене.

Как ни странно, одной из главных причин для такого перехода, по мнению разработчиков, стала игра, разработанная для игровых автоматов компанией Sega, — вышедшая в 1993 году *Virtua Fighter* авторства Ю Судзуки. Задействовав в своей игре 1990 года — *G-Loc: Air Battle* — гидравлику по максимуму, Судзуки принялся изучать возможности трехмерной графики после того, как увидел игру *Hard Drivin'*, созданную Atari Games. Он решил создать собственную трехмерную гоночную игру, но вместо того, чтобы воссоздать созерцательный дух и медленный темп гоночного симулятора Atari, он решил сделать гонки в духе «Формулы-1».

Результат — вышедшая в 1992 году игра *Virtua Racing* — стал триумфом дорогостоящего графического процессора, созданного военными подрядчиками из компании Lockheed Martin. Благодаря такому движку похожие на кубики «Лего» полигоны перемещались по экрану с головокружительной скоростью. Игра стала удачным и популярным развитием идей, заложенных в *Hard Drivin'*, но у Судзуки уже были далеко идущие планы относительно следующего 3D-проекта. Одна из ключевых претензий к 3D-графике, которые разработчики адресовали Sony, заключалась в том, что полигоны хорошо работали с неодушевленными объектами вроде гоночных автомобилей, в то время как для анимации людей и прочих персонажей гораздо лучше подходили двумерные изображения. Следующая игра Судзуки — *Virtua Fighter* — сняла с повестки дня подобные вопросы. Вышедшая в 1993 году игра демонстрировала, как можно создать из полигонов реалистичных персонажей-бойцов. Персонажи в чем-то напоминали манекены, но их движения, близкие к настоящим, принесли игре Судзуки огромный успех, тем самым опровергнув стойкое убеждение, что игровых персонажей невозможно успешно сделать в 3D и что люди не будут им сопереживать.

И пока Sega демонстрировала весь потенциал трехмерной графики, ее новейший конкурент — Sony — извлекал из этого пользу. Sega опасалась выводить на рынок пре-

емника консоли Megadrive — Sega Saturn, полноценную 3D-консоль, — и вместо этого создала систему, которая могла оперировать 3D-графикой, но, по большому счету, это была консоль, заточенная под двумерную графику. Этот страх Sega означал, что у Sony были все возможности успешно поработать с трехмерной графикой. Терухиса Токунака, генеральный директор Sony Computer Entertainment, пошел еще дальше и поблагодарил Sega за создание *Virtua Fighter* и изменение образа мыслей многих разработчиков.

Вскоре Sony стала завоевывать умы и сердца разработчиков по всему миру. Японская компания Namco, специализировавшаяся на играх для игровых автоматов, стала первой крупной компанией, поддержавшей Sony, повернувшейся спиной к Nintendo и всецело вложившейся в PlayStation. Namco портировала свою трехмерную гонку *Ridge Racer* с игровых автоматов на PlayStation, и эта гонка стала одной из главных игр во время запуска консоли в Японии в декабре 1994 года.

Но одного этого было недостаточно для того, чтобы вывести Sega из конкурентной гонки. У Sega все еще был внушительный арсенал популярных аркадных хитов, и сама компания по-прежнему оставалась уважаемым игроком в консольном бизнесе. Когда в конце 1994 года в Японии вышли Saturn и PlayStation, продажи сеговской консоли взяли верх благодаря консольной версии *Virtua Fighter*. Спустя несколько месяцев после своего старта Saturn стала самой успешной консолью Sega в Японии. Но когда в 1995 году сражение между двумя компаниями перекинулось в Северную Америку и Европу, Sega стала терять лидерство — не в последнюю очередь из-за того, что в маркетинговую кампанию PlayStation компания Sony вложила внушительные 2 миллиарда долларов.

К тому же Sony продолжала извлекать выгоду из своего сотрудничества с Namco, которая выпустила *Tekken* — впечатляющий файтинг, похожий на *Virtua Fighter*. Столь же прибыльным оказалось и решение купить английского игрового разработчика Psygnosis в 1994 году. С помощью футуристической гоночной игры *WipEout*, созданной ливерпульским разработчиком в 1995 году, Sony навела мосты между PlayStation и европейской хаус-сценой. Саундтрек *WipEout* включал в себя треки популярных танцевальных групп вроде The Chemical Brothers, Leftfield и Orbital, а европейская команда маркетологов Sony сознательно ассоциировала PlayStation с клубной культурой, размещая демо-стенды с PlayStation в ночных клубах. *WipEout* продалась во всем мире тиражом более 1,5 миллиона экземпляров и помогла PlayStation стать первой консолью, которая завоевала Европу².

² Германия же, однако, оказалась невосприимчива к консолям. Доклад 2005 года свидетельствовал о том, что лишь в 15 из 100 немецких семей есть игровая консоль. И это в сравнении с Великобританией, где домашними консолями владело 60 из 100 семей, и Францией, где пропорция была 30 на 100.

Psygnosis же помогла привлечь на PlayStation еще больше игровых разработчиков, создав программное обеспечение, которое облегчало сторонним разработчикам создание игр для этой системы. А в это время те, кто работал над играми для Saturn, постоянно сталкивались с недостаточной мощностью и чрезмерно сложной архитектурой сеговской приставки. «Много факторов негативно отразились на перспективах Saturn, но началось все со сложной архитектуры этой системы, — говорит Роджер Гектор, бывший в то время генеральным менеджером американской игровой студии. — Программировать под эту машину было очень нелегко, и на момент выхода системы существовал очень ограниченный инструментарий и недостаточно пояснительная документация».

Через какое-то время лояльные Sega игровые компании начали задумываться над дальнейшей поддержкой Saturn. Одной из таких компаний была Core Design, английский разработчик из Дерби, которая была частью CentreGold, видеоигрового конгломерата, который вырос из US Gold. «Ко мне Sega очень хорошо относилась, — рассказывает Джереми Хит Смит, основатель Core Design. — Она помогла преобразовать мою компанию, и благодаря Sega я заработал много денег». На то время Core Design работала над четырьмя играми для Saturn и PlayStation, одной из которых была *Tomb Raider*, 3D-экшн, созданный Тоби Гардом. «Тоби работал над *Chuck Rock Racing* — сумасшедшей, в духе „Флинстоунов“, гонкой — и как-то сказал, что у него есть идея по созданию игры о расхитителях египетских гробниц, — рассказывает Хит Смит. — Нам эта концепция очень понравилась, поскольку там было с чем поработать. Поэтому я сказал: давайте перестанем работать над *Chuck Rock Racing* и займемся этой игрой. Мы начали мыслить довольно масштабно. Игра должна была представлять собой фэнтезийный мир, состоящий из пирамид и гробниц, и никто толком не знал, что находится в этих гробницах. Концепция игры особо не изменилась, но месяц за месяцем шла работа над движком и технологией, и мы становились все более мощными, игровые разработчики начали сходить с ума и добились того, что могли проделывать различные удивительные штуки».

Первоначально по задумке Гарда главным героем игры должен был стать мужчина. «Я пошел посмотреть на то, что у него получается, и, когда посмотрел на экран, увидел Индиану Джонса, — рассказывает Хит Смит. — И тогда я сказал: „Это что еще за фигня?“ На что Гард мне ответил: „Он будет главным героем“. Было абсолютно ясно, что так дело не пойдет, поскольку нас просто завалят судебными исками до Луны и обратно. Поэтому через две недели Гард вернулся ко мне со словами: „А как насчет этого?“ Я сказал: „Хорошо, что герой — девушка, ведь раньше никто не работал с таким героем“».

Новым творением Гарда стала Лара Крофт, грудастая аристократка, этакий Индиана Джонс в шортах и майке, которые обтягивали ее осиную талию. Она была скорее юношеской фантазией, чем феминистским символом, но для видеоигр даже это было сильным отклонением от нормы. Видеоигры все еще оставались мужским увлечением, и сама мысль о том, что мужская аудитория будет играть за женщину, походила на храбрый поступок, граничивший с коммерческим самоубийством.

«На тот момент все игровые персонажи, как правило, были большими накачанными мужиками, — рассказывает Хит Смит. — Женских персонажей не существовало как класса, но в Ларе было что-то такое. Тоби сказал: „Давайте просто побегаем в этой шкуре и посмотрим. Если это не сработает, то поставим вместо нее мужика“. И это действительно было очень смешно».

По мере того как работа над игрой подходила к своему завершению, в Core Design стали понимать, что у них в руках есть нечто особенное. Лара Крофт превращалась в узнаваемого персонажа, у которого были все задатки для того, чтобы привлечь к себе внимание общественности. А богатый трехмерный мир, который предстояло исследовать Ларе и который состоял из пещер, разрушенных храмов и тропических джунглей, ошеломлял и потрясал воображение. Появление в игре громадного тираннозавра, с которым нужно было сражаться, лишь добавило игре привлекательности. Хит Смит решил, что сначала игра должна дебютировать на Saturn. «Я считал, что мне нужно как-то отблагодарить Sega за все, что она для меня сделала, и я дал им трехмесячный эксклюзив, надеясь, что это поможет компании в продаже их приставок», — рассказывает он.

Tomb Raider добилась невероятной популярности, но не на Saturn, а на PlayStation, где игра нашла свою аудиторию. «Sony принялась палить из всех возможных орудий и просто разорвала Sega на куски, — рассказывает Хит Смит. — Все видели, насколько крутой была *Tomb Raider* на Saturn, и стали ждать, когда игра выйдет на PlayStation. Мы продали семь или восемь миллионов экземпляров PlayStation-версии, и продажи этих приставок выросли до небес».

Главная героиня *Tomb Raider* сама по себе также завоевала огромную популярность еще больше возросшую на волне движения *girl power*, которое возникло в 1997 году. И хотя само это выражение использовалось для рекламы девчачьей поп-группы Spice Girl, которая стала мировым феноменом во второй половине 1990-х, корни этого движения уходят в феминистское движение *riot grrrls*, которое отказалось от коллективизма первых феминисток в пользу более личного восприятия женственности и уверенности женщины в себе. Лара Крофт нарушила порядок в мире видеоигр, где до этого момента доминировали мужчины, и естественным образом стала своеобразной иконой этого движения, даже несмотря на то, что она была плодом мужской фантазии.

«На момент выхода *Tomb Raider* женское движение как раз постепенно набирало силу, — говорит Хит Смит. — Уже выходил комикс *Tank Girl*, были фильмы, в которых девушки играли главные роли. Женщины все чаще выходили на передний план. И в этот момент выходит наша игра, которую пресса сразу полюбила. Они сразу возвели игру в ранг иконы этого движения».

* * *

Выход *Tomb Raider* совпал с растущим в игровой индустрии пониманием, что серьезно увеличилось количество геймеров женского пола и их голос стал более весомым. До середины 1990-х не многие игровые разработчики обращали внимание на кого-то, кроме юношей, считавшихся ключевой аудиторией видеоигр. «Их этот вопрос вообще не интересовал, и они просто исходили из предположения, что девочки в игры не играют, — рассказывает Бренда Лорель, которая в 1996 году основала Purple Moon, издательство, создававшее игры исключительно для девочек. — Видеоигровой бизнес был абсолютно вертикально интегрирован вокруг мужчин — от разработчиков и программистов до маркетологов, распространителей, розничных продавцов и самих потребителей».

К тому же культивировалось мнение, что игровые консоли и компьютеры были попросту непонятны женщинам и девушкам. «Технология долгое время считалась сугубо мужской прерогативой. Девушки обучались с верой в то, что они могли сломать что-нибудь, если начнут это трогать без понимания, что это такое, — рассказывает Лорель. — Но в этой области главенствовал не страх, а уничижительное отношение к женщинам или неравноправие — сама мысль, что настоящая женщина не будет мараться об эту штуковину. В средней школе я была единственной девочкой в классе химии, и тогда мне стало ясно, что я могу либо ходить в эту школу, либо назначать мальчикам свидания. В итоге я ушла оттуда. Подобного рода табу были широко распространены в пятидесятых и шестидесятых годах прошлого века, и отмирали они очень медленно».

Видеоигры придерживались схожего подхода и долгое время оставались всецело мужским занятием. В 1987 году всего лишь 14 процентов игроков были женского пола. Но к середине 1990-х такая ситуация начала меняться в результате того, что возникла волна женщин-разработчиков, стремившихся обратить внимание на гендерный перекос.

Эту волну подняла игра 1995 года *Chop Suey* Терезы Дункан и Моники Гесью, яркая интерактивная история, которую написал романист Дэвид Седарис. Это была история о двух девочках-подростках, объевшихся китайской едой до того, как отпра-

виться в путешествие по городу американского Среднего Запада. Дункан и Гесью попытались отразить «красоту и загадочность дневного балабольшества за обеденным столом», и *Chop Suey* была лишена линейного направленного действия и делала упор на свободное прочтение эклектичной детской книги «*The Manhole*». И хотя продажи *Chop Suey* были не особо высоки, в 1995 году игра была признана в журнале *Entertainment Weekly* лучшей работой в формате CD-ROM.

Взрывной взлет продаж случился вскоре после того, как компания — производитель игрушек Mattel решила заняться созданием игр для девочек. «Mattel на протяжении многих лет изучала, как именно играют девочки, и поняла, что сможет найти применение этому знанию. К тому же в компании понимали, что их популярные бренды могут здорово повлиять на рынок, — рассказывает Нэнси Мартин, занимающая в компании Mattel пост директора отдела по разработке игровых программ для девочек. — На то время игры, которые разрабатывались для женщин и девушек, не являлись сильными брендами, а в их разработке участвовало небольшое количество женщин. Кроме того, такой процесс требовал времени на исследования того, что конкретно могло бы заинтересовать игроков женского пола».

Конечно же, Mattel не испытывала нехватку в брендах, самым знаменитым из которых были ее культовые куклы Барби. Mattel Media в своих попытках создать видеоигру для девочек сделала упор именно на Барби. Одной из первых игр компании стала *Barbie Fashion Designer*, вышедшая в 1996 году. «У Энди Рифкина, который много лет изобретал игрушки и возглавлял в Mattel Media отдел разработки, была восьмилетняя дочь по имени Э. Дж., которая мечтала создавать на своем компьютере одежду для своей Барби, — рассказывает Мартин. — И он придумал идею показа мод и печати одежды. Моя команда взялась за работу и создала игру для девочек».

Barbie Fashion Designer позволяла игрокам разрабатывать новые модели одежды для своих кукол Барби и распечатывать их на специальной тканевой бумаге, которую можно было раскрашивать с помощью фломастеров. «У этой программы было не так много функций, среди них числился виртуальный показ мод и создание одежды, которую можно было распечатывать для своей куклы. Поэтому программа не являлась конкурентом традиционным играм, но, конечно же, приносила игрокам большое удовлетворение», — рассказывает Мартин.

Игра Mattel произвела прорыв среди игр, нацеленных на девочек. Благодаря бренду Барби игра практически не вызвала скептицизма у розничных продавцов, а геймплей игры, проверенный на многочисленных тестах, гарантировал, что игра станет потенциальным бестселлером. «Игра продавалась тиражом в несколько миллионов экземпляров, — говорит Мартин. — Меня такой результат *Barbie Fashion Designer*

абсолютно не удивил. Я на протяжении многих лет говорила, что причина, по которой девочки не играли в видео- и компьютерные игры, заключалась в том, что никто не делал для них достойных игр. Для многих девочек эта игра вообще стала первой, в которую они поиграли на своих компьютерах».

Лорель согласна с этим: «Она продемонстрировала, что игры могут создаваться для девочек и при этом добиваться успеха. Проблема с ней заключалась в том, что она закрепила тип женственности, который изначально был неверным».

Игры, которые создавались в компании Лорель Purple Moon, пытались повлиять на растущую индустрию игр для девочек, стремясь отойти от типичных взаимоотношений между персонажами и поставив перед собой цель завоевать рынок 8—12-летних девочек, которые пользовались компьютерами. «Я была сыта по горло индустрией, которая ничего не создавала для девочек, — рассказывает Лорель. — Девочки вообще боялись технологий. Мальчики имели преимущество в играх, которые вовлекали их в мир компьютеров. Я хотела создать что-то подобное и для девочек, используя новые формы и содержание, для того чтобы они перестали бояться компьютера». И отчасти благодаря коммерческому успеху *Barbie Fashion Designer* первые игры Purple Moon — *Rockett's New School* и *Secret Paths in the Forest* — продавались очень хорошо.

К тому же успех *Barbie Fashion Designer* изменил отношение игровых разработчиков и издателей к игракам-женщинам. Это изменение можно было наблюдать в 1997 году на конференции разработчиков компьютерных игр в Санта-Кларе, на которую собрались делегаты от видеоигровой индустрии. Пять сессий, посвященных разработке игр для девочек, прошли при заполненных до отказа залах. В одном случае группа из более двадцати делегатов, которые не смогли попасть в переполненную аудиторию, в отчаянии пыталась пробиться на сессию, чтобы узнать, как продавать свои продукты этой до недавнего момента всеми игнорируемой аудитории.

Но подобного рода изменения можно было наблюдать не только среди тех, кто создавал игры. Девушки-игроки в *Doom* отстаивали свои принципы *girl power* с помощью виртуальных ракетниц и дробовиков. Многие из девушек, которые играли в *Doom* или похожие игры, сталкивались с необузданной дискриминацией со стороны некоторых игроков-мужчин, называвших их трансвеститами, утверждая, что они являются ничемными игроками только в силу своего пола, или же оставляя комментарии вроде «девушки, которые играют онлайн, делают это только потому, что у них нет парня» или же «у меня есть такая ракета, на которой тебе понравится кататься».

Сытые по горло таким отношением, девушки-геймеры стали принимать ответные меры, и под влиянием феминистского панк-движения начала девяностых начали

формировать команды, которые состояли только из девушек. Такие команды олицетворяли собой радикальность феминизма и бросали вызов мужскому шовинизму, с которым им приходилось постоянно сталкиваться. Названия у таких команды были соответствующие — «Клан психопаток — убийц мужчин» или «Первоклассные девки». Существовали даже специализированные сайты вроде *Grrrl Gamer*. Они намеревались противостоять царившей в мире игр дискриминации единственным возможным в *Doom* способом — разнести шовинистов на куски. Как заметила одна из участниц команды «Первоклассные девки» Street Fightin' Mona: «Мы гордимся тем, что разрываем их в клочья». «Эти девушки-геймеры действительно боролись с сексизмом и могли хорошенько врезать по носу представителям геймерского сообщества», — говорит Лорель.

К середине первого десятилетия XXI века сексизм, с которым боролись первые девчачьи кланы, отошел на задний план, и многие женские команды вроде *PMS Clan* сосредоточились уже на дружбе и общении, а не на яростной войне с мужчинами³. «Важность *PMS Clan* заключается том, что он прошел мимо „движения grrrl“ и женские команды благодаря ему влились во всеобщее „геймерское движение“, — рассказывает соучредитель *PMS Clan* Амбер Далтон, которая играла под ником *Athena Twin*. — В те времена нам нужно было доказывать, что мы, женщины, можем играть не хуже. Нам нужно было продемонстрировать, что мы можем дать отпор лучшим из них. Долгое время окружающая среда была настроена против женщин-игроков, но мы смогли пройти через это. Теперь тот факт, что женщина играет в игры, не считается чем-то ненормальным, поскольку выросло количество играющих женщин, а у некоторых игроков есть жены и дочери, которые тоже любят играть. Люди осознали, что мы пришли сюда и никуда уже не уйдем. Конечно, приставания будут всегда — поскольку такова природа онлайн-пространств, но, по крайней мере, люди в геймерской среде к нам привыкли, и многие проявляют к нам уважение и даже восхищение».

К 2010 году в состав *PMS Clan* вошли и мужчины, которые играют под вывеской H2O, а сам клан превратился в один из самых крупных и известных: на сегодняшний день в нем состоят 2000 членов обоих полов. «Мы были одной из первых геймерских групп, на которую стали обращать внимание крупные СМИ вроде *Entertainment Weekly*, *Forbes*, *ABC News* и *Fox News*, — рассказывает Далтон. — Это не просто помогло

3 В 2002 году, когда возник *PMS Clan*, эта аббревиатура расшифровывалась как *Psychotic Man Slayers* — что не имело никакого отношения к клану *Psycho Man Slayerz*, поскольку тот клан распался задолго до появления *PMS Clan*. Но в 2005 году расшифровка была изменена на *Pandora's Mighty Soldiers*, что стало реакцией на возросшую популярность клана.

нашей организации, это помогло развитию всего геймерского сообщества, позволив привлечь внимание аудитории и оказать влияние на рост игр в онлайн».

Женское геймерское движение, которое началось с grrl-геймеров, активности компании Mattel и женщин-разработчиков Дункан и Лорель, оказало существенное влияние на видеоигровую индустрию и на самих игроков. Как ни странно, игры, создаваемые Purple Moon и их коллегами с целью изменить отношение к девушкам-геймерам, со временем стали расцениваться как вчерашний день. «Я получаю массу негатива от мужчин и женщин, которые не понимают социальный контекст, в котором существует Purple Moon и близкие ей компании, — говорит Лорель сегодня. — Они не помнят время, когда девочки боялись компьютеров, мальчики доминировали в компьютерных классах в начальной школе, а девочки считали, что технология — это не то, в чем они способны разобраться. Тех условий, в которых мы организовали компанию Purple Moon, больше не существует».

Тем временем *Tomb Raider* становилась феноменом поп-культуры. Лара Крофт стала лицом игровой индустрии времен пост-Nintendo, социально приемлемым вариантом Марио, образом, который воплощал в себе желание Sony представить игры как нечто крутое. Дом моды Gucci заплатил издателю *Tomb Raider* — компании Eidos — 30 000 долларов за то, чтобы этот виртуальный персонаж демонстрировал их одежду. Eidos нанимала настоящих моделей, включая и Нелл Макэндрию, чтобы те стали «официальным» воплощением Лары Крофт и чтобы об игре узнало еще больше людей. Производитель энергетического напитка Lucozade задействовал образ Крофт в своей рекламе. В 2001 году игра была экранизирована, и фильм «Лара Крофт: расхитительница гробниц» заработал более 250 миллионов долларов.

Превращение Крофт в икону поп-культуры помогло изменить всеобщее отношение к видеоиграм. «Неожиданно о видеоиграх заговорили все СМИ — о них стали говорить так, словно это была всем понятная вещь, — рассказывает Хит Смит. — У нас в руках были персонажи вроде Лары Крофт, о которой слышаны были практически все, и, когда заходили разговоры о ней, не возникало и тени непонимания. Представление о том, что в компьютерные игры играют одни только прыщавые, помешанные на компьютерах фрики, было опровергнуто, и игры стали рассматриваться самой широкой публикой как очень привлекательная форма развлечения».

Превращению видеоигр из игрушек в полноценное «взрослое» домашнее развлечение помогали и многочисленные попытки игровых разработчиков угодить вкусам взрослых людей и подростков старшего возраста. Такие попытки лишь отчасти яв-

лялись ответом на популярность PlayStation. Американская система возрастного рейтинга, введенная после слушаний в Сенате в 1993 году, вселила в издателей веру в то, что теперь они могут абсолютно безбоязненно создавать игры для взрослых. И самой важной игрой из рассчитанных на взрослых продуктов стала игра *Resident Evil*, выпущенная компанией Capcom в 1996 году.

До начала 1990-х игровые разработчики редко пытались делать ужастики — во многом из-за ограниченности технологий, усложнявшей задачу как следует напугать игрока. Одной из первых попыток создать подобного рода игру стала *The Rats*, адаптация компанией Five Ways Software романа ужасов Джеймса Герберта «Крысы», в котором рассказывается о том, как зараженные чумой крысы-мутанты терроризируют Лондон. В вышедшей в 1985 году игре использовались сцены из текстовых приключений, в которых игроки сталкивались с нападением крыс с точки зрения жертвы, и эти встречи происходили в режиме реального времени, а не в привычном пошаговом режиме. Осуществленное Fine Ways Software разрушение формата приключенческих игр, который плохо подходил под действия в реальном времени, помогло создать ощущение паники, когда на стремящихся выжить игроков начинали нападать крысы. Изображения крыс внезапно возникали на экране, что только добавляло паники. Это был интересный эксперимент в попытке вызвать в игроках страх, но он на то время представлялся одноразовым.

Спустя семь лет после выхода *The Rats* французский разработчик компьютерных игр Фредерик Рейналь создал прообраз современных игр ужасов — *Alone In The Dark*, леденящую душу трехмерную игру для ПК, действие которой разворачивалось в 1920 году в старинном особняке. Рейналь пришел к идее этой игры, работая над ПК-версией трехмерного платформера 1990 года *Alpha Waves*. «Она навела меня на мысли о 3D, — рассказывает Рейналь. — Во время работы над ней я часто задумывался о том, что могло бы стать будущим приключенческих игр, где можно было бы задействовать 3D-анимацию и анимированных персонажей».

Будучи большим поклонником фильмов ужасов семидесятых — вроде фильмов о зомби, которые снимал Джордж Ромеро, — Рейналь решил создать игру ужасов: «Меня очень увлекали такие фильмы. Практически все подобные фильмы ужасов были о выживании, и в конце всегда оставался кто-то один. Как только я стал работать за компьютером, я сразу же захотел сделать игру с простым принципом: цель заключалась в том, чтобы выжить и выбраться из дома».

Понимая, что примитивная полигональная 3D-графика, которая была доступна в 1992 году, вряд ли поможет напугать игроков, Рейналь сосредоточился на использовании эффекта неожиданности и непрерывного ожидания опасности. «Главная идея

заклучалась в том, чтобы игрок постоянно ощущал неотвратимость смерти, что бы он ни делал, — рассказывает он. — Когда пол на первом этаже рухнет под ногами, то после этого ты постоянно будешь ходить с опаской. Когда из одной из первых встретившихся тебе на пути дверей вываливается монстр, то после этого ты будешь перед каждой дверью задаваться вопросом, что за ней тебя подстерегает».

Alone In The Dark принесла солидную прибыль издателю Infogrames и превратила Рейналя в одного из передовых французских игровых разработчиков, но именно *Resident Evil* смог сделать ужасы отдельным направлением в видеоиграх. И хотя у этой игры было много общего с *Alone In The Dark*, японская команда, работавшая над *Resident Evil*, на самом деле пыталась создать ремейк ролевой игры 1989 года *Sweet Home*, которая выходила на Famicom и сюжет которой основывался на фильме ужасов с тем же названием. «Игра в большей степени создавалась под влиянием *Sweet Home*, — рассказывает Дзюн Такэути, который в работе над *Resident Evil* занимал поначалу должность аниматора, а позднее занял пост продюсера этого сериала. — И этот дом, выполненный в западном стиле, где и развиваются события игры, и ловушки, и моменты, когда нужно было решать головоломки, и многие другие составляющие».

И если *Sweet Home* со своей примитивной двухмерной графикой изо всех сил пыталась нагнать ужаса, то в *Resident Evil* история о зомби, созданных с помощью генетически модифицированного вируса, делала страх и трепет смыслом происходящего. «Кинофильмы оказывали наибольшее влияние при создании игровой атмосферы. Мы многое узнали из навыков и методов, к которым прибегали кинематографисты прошлого», — рассказывает Такэути. Наравне с позаимствованными из фильмов приемами (вроде нагоняющих клаустрофобию ракурсов и неожиданных нападений) во главу угла были поставлены чувство уязвимости и постоянная необходимость избегать столкновения с монстрами: команда Capcom добилась этого эффекта, предоставив игрокам крайне ограниченный запас боеприпасов и позволив им сохраняться только в строго определенных местах игрового лабиринта. «Игра разрабатывалась с умыслом нагнать чувство страха во время передвижения по игровому миру, поэтому возможность сохранения в строго определенных местах лишь усиливала чувство опасности, — рассказывает Такэути. — Когда игрок лишен возможности использовать „continue“, то в психологическом смысле он чувствует себя очень неуютно, находится в уязвимом положении и потому гораздо более восприимчив к пугающим событиям в игре. Другими словами, ограничение возможности „засеивиться“ является одним из инструментов усиления чувства страха».

Напряженное действие *Resident Evil* и всемирный успех, которого добилась эта игра, привели к появлению большого количества подобных игр. Многие из них бази-

ровались на эстетике второсортных фильмов, что хорошо было заметно в *Resident Evil*, но некоторые старались выйти из шаблонов, бытовавших в фильмах Ромеро о зомби. Одной из таких игр стала *Silent Hill* компании Konami. Вместо того чтобы черпать вдохновение в кровавых американских фильмах, японские разработчики опирались на идеи новой волны японских фильмов ужасов, которые обычно предпочитают фокусироваться на переходе между естественным и сверхъестественными мирами и психологическом состоянии героев, а не уродливых монстрах.

Главную роль в *Silent Hill* играл Гарри Мэйсон, отец, ищущий свою приемную дочь в покрытом туманом заброшенном городе под названием Сайлент Хилл. Полуразрушенные здания, ужасающие сцены и пугающие монстры, которые напоминали беспокойные видения художника Фрэнсиса Бэкона, отражали эмоциональное расстройство главного персонажа. И хотя у героя были все возможности противостоять чудовищам, *Silent Hill* была прежде всего игрой, ужас в которой проявлялся в репрессивной и навязчивой атмосфере, которая только усиливалась потрескивающими радио-помехами, предупреждавшими о приближении чудовищ.

Resident Evil и *Silent Hill* стали двумя основными шаблонами, на основе которых развивался жанр ужасов, становясь на консолях все более влиятельным и тематически разнообразным. Вышедшая в 2002 году на PlayStation 2 игра *Zettai Zetsumei Toshi* компании Irem привнесла в этот жанр массу нововведений, заменив монстров на опасности стихийных бедствий. «Поскольку я вырос на романе и фильме „Гибель дракона“ и мультфильме *Survival*, я хотел сделать игру на тему катастрофы, — рассказывает Кадзума Кудзо, продюсер игры⁴. — К тому же у меня была возможность услышать об ужасах катастроф от моих родителей и друзей, которые пережили большое землетрясение в Кобе в 1995 году. Сочетание этих факторов и вдохновило меня на создание игры в которой нужно было выжить во время катастрофы».

Чувство страха осталось главной темой игры, но тема землетрясения означала, что монстры или враги, которые обычно служили причиной страха, здесь были попросту неуместны. «Так как катастрофы, и в особенности землетрясения, сложно отобразить визуально, требовалось творчески подойти к происходящему на экране, — рассказывает Кудзо. — Например, мы использовали небольшие содрогания для того, чтобы дать игрокам ощутить приближение землетрясения».

И пока Irem исследовала человеческий страх перед непредвиденными обстоятельствами, британские игровые разработчики из Rockstar North представили свою игру *Manhunt* и двинули жанр в еще более мрачном направлении. В этом вышедшем

4 «Гибель дракона» — роман-катастрофа, написанный Санё Номацу в 1973 году.

в 2003 году ужастике игрок превращался в приговоренного к смертной казни преступника, который должен убивать людей, следуя задумкам режиссера триллера. Все происходящее в *Manhunt* крутилось вокруг изощренных способов убийств вроде удушения людей с помощью полиэтиленовых пакетов и расчленения трупов с помощью топорика для разделки мяса. И чем с большей изобретательностью совершалось убийство, тем большую награду получал игрок. Графическое отображение убийств и участие игрока в кровавой резне сделали *Manhunt* одной из самых скандальных игр первого десятилетия XXI века, которую запретили в Австралии, Бразилии, Германии и Новой Зеландии. Ведущие газеты Великобритании связали *Manhunt* с убийством 14-летнего Стефана Пакира в Лестерском парке, которое совершил его 17-летний друг Уоррен ЛеБланк в 2004 году. Полиция и суд прямой связи между игрой и убийством не обнаружили — не в последнюю очередь потому, что в *Manhunt* играл Пакир, а не его убийца. ЛеБланк получил 13 лет тюрьмы.

Но самым большим прорывом в жанре ужасов в первой половине 2000-х стала *Resident Evil 4*. В этой игре Capcom пересмотрела подход к этому жанру и развернула его в сторону более интенсивного и динамичного действия. На место неуклюжих зомби из оригинальных игр пришли юркие крестьяне, которые находились под контролем некоего паразитирующего организма. «Хорошо знакомое явление — враг страха и ужаса, — рассказывает Такэути. — Нам требовалось переосмыслить фактор страха в игре, и поэтому иногда нам нужно было идти вразрез с концепцией *Resident Evil*, чтобы поддерживать ощущение неизвестности и страха. Я думаю, что *Resident Evil 4* чрезвычайно эффективными методами устранила многие проблемные места и смогла избежать потери чувства страха. Изменив скорость передвижения зомби, мы смогли обмануть привычные ожидания игроков, и вместе с этим нам удалось сохранить дух *Resident Evil*».

Resident Evil 4 вернула интерес к ужасам, что привело к потоку ориентированных на действие игр вроде *Dead Rising*, вышедшей в 2006 году, и *Left 4 Dead* 2008 года, в которой была сделана ставка на мультиплеер, где игрокам нужно было сотрудничать друг с другом для того, чтобы не попасться в лапы быстро передвижавшимся зомби. Столь же явное влияние на дальнейшее развитие подобных игр оказал и вид, который был впервые применен в *Resident Evil 4*, — из-за правого плеча персонажа: в данном ракурсе игрока было очень хорошо видно все происходящее. Этот ракурс быстро прижился в играх вроде вышедшей в 2006 году игры *Gears Of War*.

Идея сделать уязвимость игрока важной частью игровой механики обкатывалась и в другом жанре — «стелс-экшн», который PlayStation сделала частью видеоигрового лексикона. И хотя нечто подобное существовало в играх и раньше (взять хотя бы вы-

шедшую в 1981 году *Castle Wolfenstein* и симуляторы подводных лодок типа *Silent Service*), появление ПК-игры *Thief: The Dark Project* и вышедших в 1998 году на PlayStation игр *Metal Gear Solid* и *Tenchu: Stealth Assassins* сделали возможным существование отдельного жанра. И хотя первой ласточкой в этом жанре следует считать *Tenchu: Stealth Assassins*, действие которой разворачивалось в феодальной Японии, именно игра *Metal Gear Solid* Хидэо Кодзимы стала поворотным моментом в рождении «стелс-экшн».

Рассматриваемая как 3D-обновление игрового сериала Кодзимы *Metal Gear*, который зародился в конце восьмидесятых, *Metal Gear Solid* позаимствовала массу всего из самого широкого спектра культурных и исторических явлений — от детских игр в прятки до голливудских фильмов вроде «Побег из Нью-Йорка», от политики времен холодной войны до рассказов о Токио времен Второй мировой. Игрок должен был проникнуть на военную базу, где хранились ядерные заряды, и предотвратить запуск террористами ядерного оружия. Причем вооружен главный персонаж был только биноклем, радаром, который засекал передвижение охраны, и пачкой сигарет, с помощью которой можно было обнаружить инфракрасные лучи. Антивоенная, антиядерная притча Кодзимы продалась огромным тиражом, и вслед за ней последовали продолжения. В 2001 году вышла *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, в которой нашла отражение любовь Кодзимы к кино, что становилось ясно по большому количеству неинтерактивных сюжетных роликов в игре, которые могли идти по 40 минут. Это был спорный подход, который скорее отталкивал, нежели привлекал.

Metal Gear Solid стала одной из пяти игр-бестселлеров на PlayStation, но главным бестселлером стала вышедшая в 1997 году игра *Gran Turismo*, ода удовольствию от вождения и обладания автомобилем. Созданная токийским игровым разработчиком Polyphony Digital, *Gran Turismo* олицетворяла мечту автолюбителя. В игре был впечатляющий виртуальный гараж, заполненный моделями реально существовавших в то время автомобилей, на которых можно было гонять. Во всем мире было продано более 10 миллионов экземпляров игры.

Игры вроде *Tomb Raider*, *Wipeout*, *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo* и *Silent Hill* были идеальным отражением того имиджа, который стремилась придать PlayStation компания Sony, — перед вами не детская игрушка, а желанный образец потребительской электроники. Противостояние Sega было быстро преодолено, и даже Nintendo столкнулась с мощным отпором, когда наконец-то выпустила в 1996 году преемника Super NES — консоль Nintendo 64. Выход Nintendo 64 многократно откладывался — частично потому, что Nintendo давала дополнительное время своему ведущему разработчику, Сигэру Миямото. Это время ему требовалось для создания идеальной игры — *Super Mario 64*, первой трехмерной игры с участием Марио. Подавляющее

количество игр, создаваемых в 3D для PlayStation, среди которых была и игра *Crash Bandicoot* компании Sony, практически не давали никакой свободы передвижения, что когда-то являлось определяющим качеством платформеров типа *Super Mario Bros.*, и Миямото уничижительно отзывался о подобных игровых продуктах, описывая их как «одурачивание людей», которые думали, что это настоящее 3D. Он потратил месяцы на то, чтобы понять, как перенести Марио в трехмерную среду, день за днем ломая голову над тем, как именно должна перемещаться игровая камера, реагируя на действия игрока. Он тратил недели на шлифовку уровней, которые должен был исследовать Марио в этом 3D-шедевре. Это был процесс, который сам создатель сравнивал с разработкой парка развлечений. Даже контроллер Nintendo 64 создавался с учетом требований, которые предъявляла игра Миямото⁵.

Когда Nintendo 64 и *Super Mario 64* наконец-то появились на полках магазинов в июне 1996 года, игра Миямото была признана лучшей игрой про Марио и стала доказательством того, что платформеры могут быть адаптированы под эпоху 3D. В то время как *Crash Bandicoot* вела игрока по строго заданному направлению, *Super Mario 64* предлагала абсолютно открытый 3D-мир, который можно было исследовать и воздействовать на него как угодно.

И хотя нинтендовская консоль отображала 3D-графику, которая вполне могла составить конкуренцию PlayStation, компания решила и впредь использовать картриджи и не переходить на компакт-диски. Такое решение было принято из-за беспокойства по поводу возможных долгих загрузок, хрупкости CD и нелегального копирования игр на компакт-дисках. Отказ Nintendo от компакт-дисков дало Sony еще одно преимущество в дополнение к уже имевшейся сильной позиции на рынке — на сторону Sony перешла компания Square, японский издатель ролевого сериала *Final Fantasy*, продававшегося миллионными тиражами.

С момента своего дебюта в 1987 году игры из серии *Final Fantasy* выходили только на нинтендовских консолях, однако их создатель Хиронобу Сакагути хотел, чтобы седьмая игра в этой серии в полной мере задействовала все возможности компакт-диска. Поэтому, когда Nintendo при создании Nintendo 64 решила сделать ставку на картриджи, Сакагути решил не изменять своей задумке, а просто перенести свою серию на PlayStation. Это оказалось главным ударом по Nintendo, поскольку *Final Fantasy VII* стала самой популярной игрой в этой серии. Для создания грандиозной сказки о том,

⁵ Контроллер Nintendo 64 включал в себя чувствительные к нажатию большого пальца аналоговые джойстики, которые обычно использовались в авиасимуляторах на ПК, а также порт-расширение для *rumble pak*, с помощью которых можно было обеспечить вибрацию. Sega и Sony быстро последовали примеру Nintendo и включили эту функцию в свои контроллеры, и теперь эта функция является стандартом во всех видеоигровых контроллерах.

как экowości стремятся не позволить безжалостной энергетической корпорации «Шин-Ра» освоить источник планетарной энергии, разработчики *Final Fantasy VII* использовали кинематографический подход, по полной задействовав аудио- и 3D-возможности PlayStation. «Я хотел, чтобы люди знали, что планеты тоже живые, — рассказывает Сакагути. — Что все живые существа находятся в своеобразной системе циркуляции, которая напрямую связана с планетой». Амбициозная работа Сакагути заняла целых три компакт-диска, став первой японской ролевой игрой, которая смогла добиться заметного успеха за пределами Японии. По всему миру эта игра продана тиражом свыше восьми миллионов экземпляров. Стал знаменитым и вошел в историю видеоигр один из эпизодов игры — неизбежное убийство Айрис, ключевого женского персонажа, который помогает игроку на протяжении всего приключения⁶.

Консоль Nintendo и близко не могла сравниться по продажам с PlayStation, даже несмотря на утверждение главы Nintendo Of America Говарда Линкольна, что потребителям больше понравится более дорогой нинтендовский «кадиллак», чем более дешевый «шевроле» от Sony. Спустя год после выхода Nintendo 64 даже глава Nintendo Хироси Ямаути в интервью японским газетам признал, что теперь на рынке доминирует Sony и что Nintendo потеряла конкурентное преимущество. Но у Nintendo все еще оставались популярные бренды и лояльные последователи. Такие игры, как *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina Of Time* и *Golden Eye 007*, шутер от первого лица, основанный на сюжете одноименного фильма о Джеймсе Бонде и созданный британским игровым разработчиком Rare, помогли Nintendo продать порядка 30 миллионов Nintendo 64, но эти цифры выглядели жалко по сравнению с отметкой в 100 с лишним миллионов раскупленных во всем мире PlayStation. Больше всех в этой гонке пострадала компания Sega. К февралю 1998 года компания вообще прекратила производство Saturn.

С доминирующим положением Nintendo на рынке было покончено — Sony смогла отомстить. Весь видеоигровой бизнес теперь вращался вокруг решений и действий Sony, а Nintendo воспринималась как нечто старомодное. Изменив расстановку сил в игровой индустрии, Sony изменила и отношение общества к видеоиграм, которые теперь рассматривались не только как детская забава. Отныне видеоигры воспринимались как полноценная часть популярной культуры, что было невозможно себе представить еще несколько лет назад. Эти изменения в видеоигровой индустрии, которые случились благодаря Sony, оказали большое влияние и на бизнес игровых автоматов.

6 Смерть и трагедии, которые затрагивают главного героя игры, широко распространены в японских ролевых играх в отличие от ролевых игр, создаваемых в Северной Америке и Европе. В 1987 году компания Sega выпустила игру *Phantasy Star*, в которой есть сцена, где сошедший с ума отец убивает свою дочь — одного из членов команды игрока.



Герои гитар: Игроки рубятся на пластмассовых гитарах в Guitar Hero.
Из архива Винсент Диаманте/ Sklathill <http://www.flickr.com/photos/sklathill>

БИТМАНИЯ

На дворе стоял конец 1980-х, и одной из самых популярных групп в Японии считалась Psy•S. На счету у нее была целая череда успешных хитов, среди которых были и мечтательная песня «Lemon no Yuuki», и пикантная «Angel Night». Фирменная синтезаторная музыка группы, напоминавшая раннее творчество Depeche Mode, звучала в популярном аниме-сериале «City Hunter», а гастролы группы проходили в неизменно забитых битком концертных залах. «Мы были довольно популярной в Японии группой, ездили на гастролы, а в некоторых местах вообще собирали огромные залы», — рассказывает Масайя Мацуура, который в 1983 году основал эту группу вместе с джазовой певицей Мами Ясунори по прозвищу Чака.

Мацууру увлекали музыкальные возможности синтезаторов еще тогда, когда он был подростком и жил в Осаке. Ему нравилось, как технология позволяла ему манипулировать звуком, и его интересовало взаимодействие между компьютерами и музыкой. В 1980 году, в возрасте 19 лет, он пришел в восторг от *Kaleidoscope*, демо, созданного в 1979 году компанией Applesoft для демонстрации возможностей цветной графики на компьютере Apple II. Понимая, что *Kaleidoscope* мог бы быть гораздо лучше, если бы в нем была музыка, он написал саундтрек, который подходил под яркую и пульсирующую графику этого демо. Свои эксперименты с компьютерной музыкой на Apple II он возобновил уже в начале 1990-х, когда принялся задаваться вопросом, что еще могли бы привнести компьютеры в его музыкальные работы.

«Я считал, что музыкальное выражение не обязательно должно ограничиваться пластинкой, — рассказывает он. — Для сочинения музыки я использовал компьютер и мог создавать данные для воспроизведения музыки. Всякий раз, когда я так делал, я ловил себя на мысли, почему секвенсор всегда выглядит одинаково или почему я не могу выпустить данные секвенсора для публики вместо того, чтобы записывать пластинку? Подобные вопросы и привели меня к тому, что я стал искать новые способы музыкального выражения».

В 1993 году, стремясь исследовать все возможности компьютерной музыки, он основал компанию NanaOn-Sha и начал выпускать мультимедийные компакт-диски для Macintosh, где смешивались звук, графика и интерактивность. Чем больше Мацуура работал с NanaOn-Sha, тем больше его захватывали возможности компьютерной музыки. Поэтому после того, как в 1996 году Psy•S распались, он решил всецело посвятить себя экспериментам с компьютерными программами. К тому времени он уже всю думал о создании для PlayStation видеоигры, с помощью которой игроки могли бы создавать музыку. «В восьмидесятые я постоянно сэмплировал, и сэмплы были довольно странным типом машин, — рассказывает Мацуура. — Самым захватывающим свойством этих машин была возможность сэмплирования голоса и использования его в синтезаторе. По большей части это все-таки было баловство, и я подумал, что из этого может получиться что-нибудь веселое».

Свои идеи Мацуура воплотил в вышедшей на PlayStation игре *PaRappa the Rapper*, в которой игроки, нажимая на кнопки контроллера в ритм звучащей музыки, должны были повторять рэп за целой командой ярких персонажей. Для того чтобы в игре была какая-нибудь цель, Мацуура и его команда сделали главным персонажем игры ПаРаппу, собаку с длинными ушами, которая с помощью своего умения читать рэп должна была произвести впечатление на подружку-подсолнечник, и для этого собака искала помощи у различных учителей.

Мацуура нанял нью-йоркского художника Родни Гринблата, он и создал мир, в котором жил ПаРаппа. Это был эксцентричный мир, наполненный причудливыми персонажами в диапазоне от цыпленка, который, читая рэп на телевизионном кулинарном шоу, учил ПаРаппу готовить пирог из морепродуктов, до лягушки-растамана по имени Мастер Принц Гловающая Блоха. Вместо того чтобы создать трехмерных персонажей, Гринблат сделал их мультяшными, словно вырезанными из бумаги. «Мы с Родни провели много времени в обсуждении персонажей игры и того, как должна была выглядеть бумага, — рассказывает Мацуура. — Мы считали, что с доступными на тот момент системами полигоны сделают персонажей слишком угловатыми».

Понятная, построенная по модели «повторяй за мной», эта игра 1996 года позволяла игрокам проявлять свои творческие способности во время исполнения рэпа. «В *PaRappa the Rapper* была функция исполнителя: когда игрок развивался до крутого уровня, его учитель исчезал и можно было играть все, что угодно, — рассказывает Мацуура. — И это было здорово похоже на музыку. Я по-прежнему горжусь системой очков, с помощью которой оценивались достижения игрока в песне и импровизации. Такой подход к импровизации и есть базовая идея музыки».

До появления *PaRappa the Rapper* концепция игры, которая позволяла игрокам создавать музыку, фактически никак не была воплощена. Самой заметной до изобретения Мацууры попыткой создать игру подобного толка была игра *Moon dust*, вышедшая в 1983 году на компьютере Commodore 64 и созданная одним из первопроходцев виртуальной реальности Джароном Ланье. «Игра была предельно странной для того времени, и если бы она появилась сегодня, то вполне могла бы стать модной, — рассказывает Ланье. — В ней были шесть космических кораблей и один крошечный космонавт, который прыгал по экрану. Если ты нажимал кнопку на джойстике, то космонавт выстреливал в пространство светящейся точкой. По экрану перемещались звездолеты, которыми нужно было управлять, и когда один из кораблей проходил через светящуюся точку, то все вокруг начинало колебаться, извиваться, создавая на экране эффект таинственного космического явления».

Реагируя на действия игрока, перемещавшего космические корабли, звуковой движок *Moon dust* создавал причудливую музыку. «В игре была любопытная гармоническая модель, с которой можно было импровизировать, — рассказывает Ланье. — Все звучало вполне пристойно, не было никакой странной атональности, но вместе с этим в игре не было какой-то особенной гармонической основы. Игра достигла определенного уровня гармонической сложности, которого было не так-то просто достигнуть, создавая компьютерную программу или даже сочиняя настоящую музыку».

Несмотря на всю свою странность, *Moon dust* в 1983 году стала одной из самых популярных игр для Commodore 64. И хотя игра принесла своему создателю достаточное количество денег для того, чтобы Ланье основал собственную компанию по изучению виртуальной реальности, основанный на музыке игровой процесс *Moon dust* никак не вдохновил остальных игровых разработчиков на работу с подобной концепцией. 13 лет спустя сделать это удалось *PaRappa the Rapper*. Во всем мире игра продавалась огромным тиражом, а в Японии и вовсе стала на какое-то время лицом бренда PlayStation. Этот громкий успех сподвигнул многие другие игровые студии на создание музыкальных игр. И именно в залах игровых автоматов подход Мацууры получил продолжение.

В 1996 году залы игровых автоматов находились в кризисе. Аркадные игры всегда полагались на самую высококачественную графику, лучший звук и передовые технологии, но появление PlayStation, Nintendo 64 и Saturn значительно сократило разрыв между игровыми автоматами и домашними видеоигровыми системами. Залы игровых автоматов больше не воспринимались как естественная среда, где обкатывались самые передовые технологии. Благодаря развитию интернета постепенно исчезала и другая функция игровых залов, которые долгое время рассматривались как место

встречи единомышленников. «В прошлом залы игровых автоматов были прекрасным местом не только для того, чтобы играть в игры, — здесь же игроки могли общаться друг с другом и находить новых друзей по интересам, — рассказывает Хауэл Айви, исполнительный вице-президент Sega Enterprises USA. — Этот социальный аспект впоследствии перешел в интернет. Сегодня социальные сети удовлетворяют большинство тех потребностей, в которых в прошлом нуждались посетители залов игровых автоматов»¹.

Свою лепту в падение интереса к игровым автоматам внесли и игры для мобильных телефонов, которые начали появляться в конце 1990-х. Теперь люди могли играть в игры где угодно, будь то автобусная остановка или поезд. Первой такой игрой, которая оказала существенное влияние на потребителей, стала игра *Snake*, созданная для телефона Nokia 6610 финского производителя телефонов Nokia, которая, в свою очередь, была простым ремейком аркадной игры 1976 года *Blockade*.

В *Snake* игрок должен был управлять постоянно двигающейся змеей, которая питалась яблоками, благодаря чему рост ее хвост. Если змея врезалась в край экрана или же в свой собственный хвост, то она погибала. Это была простая, захватывающая игра, созданная специально для игры в короткие перерывы между рабочими часами примерно по той же схеме, по какой создавалось большинство игр для игровых автоматов. И именно эта игра показала десяткам миллионов людей, что появилась возможность играть и на мобильном телефоне. Разными способами игры для мобильных телефонов занимали ту нишу, в которой когда-то царствовали игровые автоматы, только теперь в таких играх использовались различные преимущества современных коммуникаций и мобильность. Эта комбинация из крошечных игр, быстрой коммуникации и портативности стала тем, что быстро привлекло различных игровых разработчиков, и они принялись создавать игры вроде *Alien Fish Exchange*, которая вышла в 2000 году и в которой нужно было разводить рыбок и с помощью интернета обмениваться ими с другими людьми.

На падение интереса к игровым автоматам владельцы залов ответили тем, что начали вкладываться в разнообразные виды автоматов, стремясь привлечь посетителей новизной и широтой ассортимента. Игральные автоматы, кран-машины и фотобудки, предлагавшие впечатления, которые игроки не могли получить у себя дома, приходили на смену видеоиграм подобно тому, как в 1970-х видеоигры выдавили

¹ Популярность залов игровых автоматов заметно снизилась в Европе и Северной Америке. Японские залы игровых автоматов, хоть и заметно уменьшились в численности, смогли выжить во многом благодаря фотобудкам. В большинстве азиатских стран (в том числе в Афганистане), где домашние компьютеры и консоли встречаются редко, залы игровых автоматов по-прежнему успешны и где-то даже наблюдается их рост.

из игровых залов электромеханические игры. Лишь немногим видеоиграм — вроде популярной игры *Daytona USA* производства компании Sega, которая вышла в 1993 году и в которой можно было соревноваться друг с другом, — удавалось идти против течения. «*Daytona USA* была одним из первых настоящих симуляторов, которые полностью погружали потребителя в игровую атмосферу, — рассказывает Айви. — И эта игра в равной степени нравилась и мужчинам, и женщинам».

Но производители игровых автоматов вовсе не собирались сидеть сложа руки и наблюдать за тем, как от их продукции отказываются операторы залов игровых автоматов. Они начали придумывать новые способы отделить свои игры от массы продуктов, которые создавались для дома и мобильного пользования. Многие пытались создавать уникальные контроллеры для того, чтобы привлечь внимание игроков, — от панели управления поездом в симуляторе железной дороги *Densha De Go!* и футбольного мяча, по которому нужно было бить в игре *Football Power* испанского разработчика Galeco, до ошейника в игре *Inu no Osanpo*, в которой нужно было выгуливать собак². Самым странным контроллером обладала южнокорейская игра *Boong-Ga Boong-Ga*, в которой игрокам нужно было вставлять указательный палец пластмассовой руки в пластмассовый анус для того, чтобы наказать появившихся на экране персонажей, которые варьировались от бывших подружек до педофилов. Сохранения игровых достижений, которые записывались на карточки памяти или же в форме паролей, также использовались в играх вроде скачек *Derby Owners Club*, созданных компанией Sega с целью вернуть посетителей в залы игровых автоматов.

Некоторые же разработчики сосредоточились на работе с лояльными к игровым автоматам игрокам, вводя в уже существующие жанры некоторые нововведения. Одним из плодов подобных усилий стали «стрелялки» под общим названием *bullet hell*, поджанр двумерных игр жанра *shoot'em up*, в которых игрок оказывался в самой гуще пальбы и зачастую весь экран был просто захлестнут бурей вражеского огня. Первопроходцем в подобного рода продуктах стал производитель игр для игровых автоматов Toaplan, который в 1993 году выпустил «стрелялку» *Batsugun*, но окончательно жанр сформировался, когда группа бывших сотрудников Toaplan создала компанию Cave.

В своей дебютной игре *DonPachi*, которая вышла в 1995 году, компания Cave подняла сложность *Batsugun* на новые высоты. В этой игре нужно было продвигаться

² Galeco была одним из последних осколков некогда цветущей видеоигровой индустрии Испании. И хотя в восьмидесятые Испания считалась крупным европейским производителем игр, переход на все более продвинутым домашним компьютерам в конце десятилетия оказал гнетущее влияние на разработчиков этой страны. К середине девяностых закрылись практически все ведущие игровые компании Испании, кроме Dinamic, которая смогла выжить благодаря популярной бюджетной футбольной игре *PC Fútbol*. И хотя в Испании и сегодня существует заметное количество игровых разработчиков, до прежних высот игровой бизнес этой страны так и не дорос.

сквозь шквал вражеского огня, и это можно было сделать, только если игрок запомнит запрограммированные закономерности, по которым вражеская стрельба становилась то более, то менее яростной и интенсивной. Для поклонников японских *shoot'em up* способность пройти игры, которые можно было отнести к жанру *bullet hell*, послужила серьезным основанием для гордости. Этот поджанр стал в Японии настолько популярным, что издавались видеокассеты, на которых демонстрировались успешные прохождения таких игр. И подобные видеокассеты даже становились бестселлерами.

Но из всех попыток, которые предпринимали производители игровых автоматов с целью удержать людей в игровых залах, самыми успешными становились музыкальные игры, которые следовали по стопам *PaRappa the Rapper*. Первой компанией, которая заново изобрела музыкальные игры в формате игровых автоматов, стала Konami, выпустившая в 1997 году игру *Beatmania*, в которой с помощью диджейской вертушки и микшерного пульта нужно было сводить различные техно-треки. Вместо того чтобы следовать концепции «слушай и повторяй», которой придерживалась *PaRappa the Rapper*, *Beatmania* предлагала игрокам просто вовремя успевать ставить биты, которые совпадали с чертой, указывавшей, какой именно ритм нужно поддерживать. В *Beatmania* не было места импровизации, но пульсирующие, «качающие» колонки этого автомата создавали у игрока ощущение, что он занимается музыкой, и благодаря этому качеству автомат пользовался в японских залах очень большой популярностью. Вслед за *Beatmania* компания Konami выпустила целую вереницу схожих игр, в которых использовались различные инструменты. Среди них были и *Guitar Freak*, вышедшая в 1999 году, и *Keyboardmania*, которая вышла годом позже.

Достижения Konami на поприще музыкальных автоматов привели и к выходу игры *Dance Dance Revolution* 1998 года, в которой игрокам нужно было вовремя и правильно повторять последовательность появлявшихся на экране знаков, наступая на большие металлические кнопки³. Привнеся в игру элемент реальности, Konami захотела сделать игру еще более привлекательной и для наблюдателей, и для игроков и оборудовала игровые автоматы акустическими колонками, мигающими огнями, громадными экранами и похожей на сцену платформой, на которой и должен был танцевать игрок. Самые лучшие игроки в *Dance Dance Revolution* даже могли добавлять в программу свои собственные танцевальные па. *Dance Dance Revolution* добилась большого успеха в Японии и Европе, что привело к росту доходов Konami в 1997—1999

3 Эта идея обкатывалась и ранее с игрой *Dance Aerobics*, вышедшей для NES в 1987 году и работавшей с аксессуаром Power Pad компании Bandai — пластмассовым новинком с 12 кнопками, на которые нужно было наступать для того, чтобы управлять игровым процессом.

годах. Игра даже привлекла внимание сотрудников министерства здравоохранения Западной Виргинии, и эти автоматы установили в школах в надежде избавиться от сомнительного титула штата, в котором живут самые толстые люди страны.

Но даже тот импульс, который музыкальные игры придали залам игровых автоматов, быстро сошел на нет. В 1999 году Konami выпустила для PlayStation версию *Guitar Freaks*, для которой отдельно продавался контроллер в форме гитары. За этой игрой довольно быстро стали выходить и другие игры в похожем стиле. Импровизационные поединки в *Gitaroo Man* и построенные на принципе синестезии трансовые эксперименты в *Rez*⁴ быстро исправили ситуацию с музыкальными играми для домашних консолей.

Но большинство подобных музыкальных игр с их японской графикой и поп-музыкой не смогли привлечь внимание американских потребителей, которые отдавали предпочтение рок-звездам, а не рисованным собачкам и регги с техно. В результате этого музыкальные игры в Северной Америке оставались на задворках видеоигрового рынка. Прорыв в этой области случился благодаря работе игровой студии Harmonix Music Systems из Кембриджа, штат Массачусетс, искавшей способы, благодаря которым не-музыканты могли бы свободно играть в такие игры. Harmonix специализировалась на музыкальных играх, но, несмотря на признание критиков, их абстрактные музыкальные игры вроде *Frequency* и *Amplitude* практически не встречали поддержки со стороны потребителей. Решив, что их первые игры были слишком заумными, что бы стать популярными, Harmonix решила заняться мейнстримом.

Для этого компания объединилась с Konami и создала *Karaoke Revolution* для PlayStation 2. В этой игре игроки оценивались по их голосовым возможностям и эмоциональной подаче во время исполнения ими некоторых популярных хитов. *Karaoke Revolution* стала прорывным шагом, проложив путь остальным караоке-играм, таким как *SingStar* компании Sony и собственному сериалу Harmonix *Rock Band*, в играх которого до четырех игроков могли попробовать сыграть в группе с вокалистом. Закончив работу над *Karaoke Revolution*, Harmonix решила вернуться к идеям с контроллерами в виде гитары, которые использовались в *Guitar Freaks* и *Gitaroo Man*. Но вместо того, чтобы поработать с приджавозанной японской поп-музыкой из *Gitaroo Man*, в Harmonix решили наполнить музыкальную игру западной рок-музыкой, что в ито-

4 Синестезия — это неврологическое состояние, при котором стимуляция одного органа чувств побуждает человека непреднамеренно задействовать другие органы восприятия. Например, человек, находящийся в таком состоянии, может видеть голубое небо и чувствовать при этом вкус яблок на языке. Работы русского абстракциониста Василия Кандинского, исследовавшие это состояние, вдохновили создателя *Rez* Тэцуи Мидзугути на синхронизацию игровых звуков, графики и вибрации при помощи специально созданного устройства под названием «транс-вибратор».

ге вылилось в создание *Guitar Hero*, игры, которая позволяла не-музыкантам почувствовать себя настоящими рок-звездами.

«В ноябре 2005 года основатель Harmonix Алекс Ригопулос послал мне экземпляр *Guitar Hero*, — рассказывает Мэнни Джерард, бывший руководитель Warner Communications, который в конце девяностых инвестировал средства в Harmonix. — А у меня было четверо внуков в возрасте от 11 до 14 лет. В День благодарения я пошел к ним в комнату и вручил им экземпляр этой игры в версии для PlayStation 2. Спустя три часа нам пришлось вытаскивать их из комнаты, поскольку они никак не могли оторваться от игры».

Guitar Hero достиг многомиллионных показателей продаж и позднее превратился в музыкальную платформу, которая позволяла игрокам загружать новые песни в игру. Игра даже обрела достаточное влияние для того, чтобы поддерживать новых артистов и представлять старых артистов новому поколению. Ярким примером тому стала английская хэви-металл-группа Dragonforce. После того как их песня «Through the Fire and Flames» появилась в 2007 году в игре *Guitar Hero III: Legends Of Rock*, продажи трека взлетели с 55 000 до 624 000 экземпляров. Вскоре издатель *Guitar Hero* компания Activision, вместо того чтобы платить авторские отчисления за использование чужой музыки в игре, начала указывать звукозаписывающим компаниям, какие именно песни им нужны.

Для производителей игровых автоматов жанр музыкальных игр стал лишь временным избавлением от дальнейшего упадка. Рост популярности игр на мобильных телефонах, реалистичность и увлекательность игр на домашних платформах и появление социальных сетей в интернете привели к тому, что залы игровых автоматов потеряли все свои преимущества. В залах игровых автоматов видеоигры стали уступать место гораздо более прибыльным игральным автоматам и автоматам по продажам закусок. И поскольку операторы таких залов повернулись к видеоиграм спиной, то же самое сделали и многие компании-производители игр. Компания Midway, которая в 1996 году купила своего конкурента Atari Games, к 2000 году прекратила создавать игры для игровых автоматов. Data East продала все свои игровые автоматы компании Sega, прежде чем обанкротиться в 2003 году, в то время как компания Taito свернула в США весь свой бизнес.

Funspot, крупнейший аркадный центр, располагающийся в Нью-Гэмпшире, переключил свое внимание на лото, боулинг, мини-гольф и фастфуд. Видеоигры, стоявшие в этом центре, стали частью Американского музея классических игровых автоматов — это был ностальгический, не приносящий никакой прибыли возврат к славным дням видеоигр для игровых автоматов. «Этот музей — бескорыстное

дело, — говорит Лоутон. — Большинство из нас застали то время, когда эти игры считались новинками. Очень забавно наблюдать за игроками, которые сегодня впервые сталкиваются с этими классическими играми».

Залы игровых автоматов — место, где когда-то зародились видеоигры, — были низведены до уровня ностальгии и сегодня воспринимаются через розовые очки и постепенно угасающие воспоминания.



Создание MUD: Рой Трабшоу работает над MUD в конце 1979/ начале 1980.
Из архива Ричарда Бартла

ТЫ НЕ ЖИЛ, ПОКА НЕ УМЕР В MUD

Сразу после полуночи 9 августа 1997 года игровой разработчик Ричард Гэрриот подключился к своему последнему и самому амбициозному творению — *Ultima Online* — онлайн-игре, в которой тысячи людей могли одновременно играть друг с другом в вымышленном королевстве Британия. Играя за собственноручно созданного персонажа — Лорда Бритиша, Гэрриот вместе со своим помощником Старри Лонгом, который управлял Лордом Блэкторном, направился к крепостному валу своего замка в городке Тринсик для того, чтобы обратиться с речью к толпе, собравшейся перед замком.

Внутренний двор замка был забит людьми. Все они собрались там потому, что на 9 августа был назначен конец света — предварительное бета-тестирование *Ultima Online* подходило к концу. Последние несколько месяцев изрядное количество фанатов Гэрриота жили второй жизнью в виртуальном мире *Ultima Online*, помогая создателю игры выявлять различные проблемы, которые должны были быть устранены перед формальным запуском игры в сентябре.

За несколько секунд до конца теста Лорд Бритиш обратился с речью к собравшимся. Через несколько мгновений Британия, которую они знали, должна была прекратить свое существование. Лорд Бритиш поблагодарил собравшихся за их вклад в *Ultima Online* и начал объяснять особенности коммерческой версии, которая должна была выйти через несколько недель.

«Это был последний день бета-тестирования, — рассказывает Гэрриот сегодня. — В нашем замке собрались все, кто играл на этом сервере. Все знали, что в этот час серверы будут отключены и незадолго до того, как будет нажат рубильник, мы со Старром начнем телепортироваться из города в город для того, чтобы поблагодарить людей за участие в работе».

Атмосфера в мире, по которому перемещались Гэрриот и Лонг по пути в Тринсик, была весьма игровой. «Люди могли делать разные смешные вещи, — рассказывает Гэрриот. — Когда мы прибыли в город Мунглоу, люди показали нам свои задни-

цы — сняли штаны, остались в одном исподнем и повернулись к нам спиной. Забавно было видеть в Мунглоу людей с голыми задами».

Одним из людей добравшихся до Тринсика для того, чтобы послушать прощальную речь Гэрриота, был Али Шахруз, интернет-консультант из Индианаполиса, который в *Ultima Online* играл за вора по имени Рэйнц. И он был в прескверном настроении. Шахруз задумал пошарить по карманам собравшихся в толпе людей и решил использовать свое игровое умение создавать огненную стену. Забавы ради он быстро взметнулся огнем на зубчатые стены крепости, на которых стояли Лорд Бритиш и Лорд Блэкторн. Шахруз полагал, что ничего не случится, поскольку всем фанатам было хорошо известно, что Лорд Бритиш и Лорд Блэкторн неуязвимые персонажи. «Мы с Ричардом отреагировали на это так: „Ха-ха-ха, неужели тебе не известно о нашем могуществе? Ты не можешь нас уничтожить, мы куда сильнее твоего тщедушного огня“», — рассказывает Лонг. Чтобы доказать это, Гэрриот направил Лорда Бритиша прямо в огонь: «Моей первой мыслью было отойти от огня подальше, но я знал, что волноваться не нужно: мой персонаж бессмертен. Поэтому я просто вошел в огонь, и мой персонаж тут же упал замертво».

Гэрриот в отличие от Лонга позабыл включить «функцию бессмертия» для своего персонажа. Лорд Бритиш сгорел. За этим последовал ад крошечный. Рич Вогель, продюсер *Ultima Online*, находился на сцене среди разработчиков игры: «Мы были 15 главными игроками в игре, чем-то вроде секретной службы¹. Это все равно что покушение на президента — все охранники сразу же бросаются к нему и защищают своими телами. Мы его тут же окружили и телепортировали из этого города». Лонг же тем временем решил разобраться с преступником. «Мы все были шокированы, — рассказывает Лонг. — Продолжая управлять своим персонажем, я стал в ярости насыпать демонов на толпу и метать в нее громы и молнии».

На территории замка начался натуральный хаос, поскольку громадные демоны принялись убивать всех подряд без разбору и беззащитная толпа в панике заметалась. «Все главные игроки стали вызывать демонов и драконов — всех самых больших, самых ужасных чудовищ, каких только могли, — рассказывает Гэрриот. — Существа, которых они вызывали, были гораздо, гораздо мощнее любого другого игрового персонажа, поэтому в мгновение ока они истребили всех на площади. Люди были напуганы, потрясены и с криками пытались убежать и сохранить себе жизнь, если так

1 «Мастера игры» — люди, назначенные разработчиками масштабных многопользовательских онлайн-игр вроде *Ultima Online* исполнять полицейские функции в виртуальном мире. Данный термин впервые появился в настольной игре *Dungeons & Dragons*, и им определялся человек, который создавал и контролировал сюжет игры.

можно выразиться, а те, кого уже убили, пытались воскресить себя и вернуться в игру до того, как отключат серверы».

И пока разворачивалась бойня с разъяренными монстрами и смертоносными заклятиями, все игровое действие стало заметно притормаживаться, поскольку компьютерный сервер изо всех сил пытался справиться с массивом поступавшей информации, которую нужно было принять, обработать и разослать игрокам на компьютеры по всему миру. В конечном счете сервер выдал сообщение об ошибке, и бета-тестирование *Ultima Online* оборвалось в самом разгаре кровавого побоища, которое демонстрировалось на сотнях мониторах по всему земному шару. «Поначалу мы здорово рассердились на того парня за то, что он сделал, но потом поняли, что все произошедшее поразительно и поучительно, поскольку игра только что показала нам, что она есть именно то, что действительно нужно игрокам, — на самом деле они контролировали ситуацию в большей степени, чем мы», — рассказывает Лонг.

Ultima Online стала конечной точкой двадцатилетнего эксперимента по созданию виртуального мира, в котором могли бы жить сотни игроков, соединенных с помощью телефонных линий. Эта история, закончившаяся убийством Лорда Бритиша, началась в 1977 году, когда Дон Вудс выпустил переработанную версию *Adventure* Уилла Краузера, самой первой в истории текстовой приключенческой игры. Среди многочисленных пользователей первых компьютеров, увлеченных *Adventure*, был Рой Трабшоу, английский студент, изучавший информатику в университете Эссекса. Трабшоу полагал, что метод взаимодействия с игрой, основанный на вводе текста, может быть хорошим интерфейсом для его любимого проекта по созданию виртуального мира, который могли бы исследовать пользователи, сидящие за разными компьютерами. «Мне нравилась идея многопользовательских игр — бродить по локациям в мире, похожем на тот, что был в *Adventure*, в одиночку заниматься чем-нибудь или делать что-то совместно с другими людьми в этой игре», — рассказывает Трабшоу.

Трабшоу потратил немалое время на то, чтобы выяснить, как получить доступ к компьютерам, на которых могли бы играть различные игроки, и как они будут общаться друг с другом, а затем принялся создавать виртуальный мир для людей, которые туда попадали, исследовали его и взаимодействовали с ним. В этой игре не было какой-то цели, не было и игры как таковой — это был просто мир, который можно было исследовать. Свой виртуальный мир он назвал *MUD* — сокращенно от *Multi-User Dungeon*, многопользовательский мир, — намекнув тем самым на первое название текстового приключения *Zork!*. Чтобы наполнить этот мир содержанием, Трабшоу обратился за помощью к своему другу, студенту того же университета Ричарду Бартлу. «Мы впервые встретились, когда он присоединился к компьютер-

ному обществу Эссекса, — рассказывает Трабшоу. — Это сообщество было создано якобы для того, чтобы позволить студентам изучать в свободное время все, что так или иначе связано с компьютерами, но в действительности мы просто получали доступ к главному компьютеру и игрались с ним. Скоро стало очевидно, что Ричард был: а) гением и б) интересовался играми всех видов, но в особенности стратегиями и головоломками».

С раннего возраста Бартл создавал игры ради развлечения; главным образом это были ролевые игры, где требовались ручка с бумагой и книги с сюжетом игры, по которым можно было выбирать себе приключения. «Одна из таких игр оказала заметное влияние на мое восприятие *MUD* — это была многопользовательская ролевая игра, в которую я начал играть, когда мне было лет двенадцать, — рассказывает Бартл. — На тот момент ролевые игры как жанр еще не были изобретены — даже названия такого не существовало. Начал я с того, что создал континент, похожий на Африку середины девятнадцатого века. Персонаж был исследователем, и все, что происходило, я записывал в дневник исследователя, таким образом как бы исследуя континент. Я не мог знать точно, куда именно мне нужно было идти или что будет дальше. Эта игра оказала большое влияние на мои идеи относительно того, каким именно должен быть воображаемый мир, как построить этот мир и как сделать его правдоподобным».

С самого начала Бартл подталкивал Трабшоу к тому, чтобы превратить *MUD* в игру, и, видя что его попытка создать идеально функционирующий виртуальный мир терпит неудачу из-за нехватки вычислительной мощности, Трабшоу согласился. «Рой хотел создать мир, который бы существовал отдельно от реального мира. Этот мир не был бы забит головоломками, это был бы не игровой мир вообще, — рассказывает Бартл, который взял на себя контроль за разработкой игры после того, как Трабшоу отстранился от проекта, сосредоточившись на получении ученой степени. — Я хотел привнести в этот мир элементы игры. Одна из очевидных вещей заключалась в том, чтобы включить в этот мир головоломки, но они в многопользовательских играх не работали, поэтому большинство головоломок и загадок содержалось в цепочке промежуточных целей. Например, я хочу добыть сокровище, сокровище находится за дверью, а чтобы пройти через эту дверь, мне нужен ключ, который есть у конкретного чудовища, поэтому мне нужно убить это чудовище, которое находится за решеткой, а чтобы попасть за решетку, мне нужен кто-то, кто мне может в этом помочь. Вот что такое цепочка целей».

Используя игровые цели вроде поиска сокровищ в качестве основы для *MUD*, Бартл привнес в эту среду и некоторые другие игровые понятия — например, уровни

развития персонажа, которые были в настольной ролевой игре *Dungeons & Dragons*. Он полагал, что получение новых уровней может стать хорошим способом мотивации игрока и послужит тому, чтобы игроки понимали друг о друге чуть побольше: «Я хотел, чтобы у людей была достижимая цель, и я хотел, чтобы люди могли понимать, насколько хороши другие игроки. И каждому из таких уровней я дал определенное название. То есть я не называл их, скажем, Фредди шестого уровня — я называл их Фредди-воин или же Фредди-некромант».

Законченная версия *MUD* Ричарда Бартла заработала в 1980 году, предоставляя людям возможность поиграть за нового персонажа, с помощью которого они могли прожить новую жизнь: влюбиться, общаться и исследовать виртуальный сказочный мир. Это была не первая игра, в которой пользователи компьютеров могли играть совместно, но никогда еще доселе многопользовательский режим не смыкался с альтернативной реальностью, где царила абсолютная свобода выбора и общения и где социализация была столь же важной частью опыта, как и сама игра². «Мы с самого начала знали, что это будет замечательным и совершенно другим миром, — рассказывает Бартл. — *MUD* всегда была про свободу. Мы стремились создать виртуальный мир — место, в котором ты мог быть абсолютно свободен от ограничений реального мира. Именно это мы и пытались отразить».

Социальное взаимодействие и свобода игрока, которые предлагала *MUD*, вывели видеоигры на неизведанную территорию. До этого многопользовательские игры ограничивали игроков различными правилами, которые были прописаны в коде игры. Виртуальный мир *MUD*, напротив, позволял игрокам как угодно изменять своими действиями облик и атмосферу игровой реальности. В теории Бартл задушивал абсолютный контроль, но на практике игроки обладали практически неограниченной властью. «Люди, которые управляют игрой, — боги. Они могут делать все что угодно, они могут изменять физику мира, — рассказывает Бартл. — Однако если они сделают что-нибудь такое, что не понравится игрокам, то игроки просто покинут этот мир и все закончится тем, что бог останется без верующих. И у разработчиков, и у игроков есть абсолютное оружие — разработчики могут делать все, что им заблагорассудится, а игроки вольны уйти из этого мира в любое время».

² *Maze*, игра 1974 года (см. главу 5), была не единственной многопользовательской игрой, созданной в 1970-х. В 1973 году Джон Далески создал игру *Empire*, которая была посвящена сражениям в космосе и в которой могли участвовать восемь игроков одновременно. Игра работала на терминалах, подключенных к образовательной сети PLATO университета Иллинойса. За время своего существования *Empire* несколько раз обновлялась: так, в 1976 году появилась *Empire IV*, в которую могло играть до 80 пользователей PLATO одновременно. Онлайн-коммуникационные способности PLATO привели к появлению первых в мире электронных досок объявлений, чатов, смайликов и мгновенного обмена сообщениями.

Это перетягивание каната между игроками и разработчиками превратило *MUD* в увлекательный социальный эксперимент. И в этих цифровых стенах зародилась новая культура.

Игроки и разработчики принялись спорить о том, как и когда наказывать игроков-хулиганов, и стали придумывать новые слова, которыми описывали действия и типы игроков во вселенной *MUD*-игр. Хулиганы и забияки, которые сознательно оскорбляли или преследовали других игроков в мире *MUD*, стали зваться «гриферами». Новички, незнакомые с миром и его нравами, назывались «нубами». Точное происхождение англоязычного термина *newbies* до сих пор остается неясным. «Это одно из тех слов, которое, видимо, появилось еще до рождения игры — такими словами обычно называли новичков в частных английских школах или же новобранцев в английской армии. Но я не был в армии, не учился в частной школе и не мог взять оттуда это выражение», — рассказывает Бартл. Но, несмотря на неясность происхождения, слово «нуб» завоевало популярность в *MUD*-играх и затем перенеслось на электронные доски объявлений, которыми часто пользовались игроки в *MUD*. И когда появился интернет, этот термин распространился по всему киберпространству, после чего и вовсе укоренился в повседневной английской речи.

Еще одним культурным наследием *MUD* стало то, что игроки мужского пола в виртуальных мирах могли играть за женщин. «Когда мы впервые запустили *MUD*, все наши игроки были мужчинами, поскольку это была кафедра информатики и это был 1978 год, — рассказывает Бартл. — Но они не понимали специфику ролевых игр, им было невдомек, что они могли играть за кого-то другого, а не только за себя самого, поэтому никто из них и не подумал создавать персонажа-женщину».

Бартл решил эту проблему, создав Полли, первый женский персонаж в виртуальном мире, и отправил ее в *MUD*. «А поскольку вокруг были одни мужчины, стало ясно, что кто-то играет за женщину», — рассказывает Бартл. Ошеломленные игроки, которые встречали Полли, не знали, как им реагировать: «Ты гей? Или, может быть, ты трансвестит?» — спрашивали некоторые. Ответ Барни был прост: «Мне все равно, что вы думаете. Это Полли, и это я. Конечно, я — не то же самое, что Полли, ведь Полли — это часть компьютерной программы».

И когда волна непонимания пошла на убыль, отношение к женским персонажам начало меняться. «Я дал им возможность играть такими персонажами, чем многие из них воспользовались, — говорит Бартл. — Кто-то решил этого не делать, поскольку полагал, что это как-то скажется на его сексуальной самоидентификации, но у большинства все-таки появился персонаж женского пола. То, что ты мог играть за женский персонаж, стало общепринятым фактом. Если бы *MUD* была изобретена не в Вели-

кобритании, кто-нибудь, конечно, играл бы за персонажа противоположного пола, но вряд ли бы это прижилось по причинам социального характера».

Смена пола стала широко практиковаться в виртуальных мирах. Исследование, которое в 2008 году провел университет Ноттингем-Трент, показало, что у 54 процентов мужчин и 68 процентов женщин, которые играли в онлайн-многопользовательские игры вроде *Ultima Online*, имелись персонажи противоположного пола.

Но вполне возможно, что *MUD*-игры могли бы и не появиться, если бы не было двух важных решений, принятых Эссекским университетом во время создания игры. Первым решением стало тестирование новых компьютерных коммуникационных систем разработанных British Telecom. «Тогда еще не появился интернет, но уже была Экспериментальная система пакетной коммутации (EPSS) созданная British Telecom, — рассказывает Баргл. — Лишь в нескольких университетах Великобритании стояла такая система — возможно, в двух или трех. Мы были одним из университетов, в которых эта система проходила обкатку. С помощью EPSS можно было подключаться к тому, что сейчас называют интернетом, а тогда это называли ARPAnet».

С помощью EPSS можно было соединяться с такими местами, как Xerox PARC, Стэнфордский университет и Массачусетский технологический институт, и открывать аккаунты, и поэтому компьютерные пользователи этих учреждений могли получать доступ к *MUD*. «Чтобы получить аккаунт, нужно было кратко описать то, чем вы занимались, — рассказывает Баргл. — Я подумал над словами и придумал выражение: „Ты не жил, пока не умер в *MUD*“. И оно стало нашей визитной карточкой».

Вторым важным решением администрации Эссекского университета было разрешить компьютерным пользователям не из студенческого городка подключаться и пользоваться компьютерными системами университета. «Это было важное решение, — рассказывает Баргл. — Они позволили людям получать доступ к компьютерам не в часы пик. А это означало, что другие люди могли играть в игру, — мы их называли посторонними, людьми, которые были не из университета. И поскольку они в нее могли играть, они видели привлекательность нашей концепции, и некоторые задавались мыслью: напишу-ка я свою игру». Вдохновившись на создание своих собственных виртуальных миров, эти люди также помогали поддерживать веру Баргла и Трабшоу в то, что *MUD* не должны быть коммерческими продуктами, а должны быть чем-то вроде подарка другим компьютерным пользователям. «В то время среди программистов бытовало мнение, что программы должны быть бесплатными и доступными для всех, — рассказывает Баргл. — Поэтому если бы люди попросили у меня копию игры, не собираясь за нее платить, то я бы легко дал им копию».

Программисты, вдохновленные *MUD*, вскоре взломали код игры Бартла и Трабшоу, чтобы сделать собственные игры в духе *MUD*. Очень быстро *MUD* стала общим местом для текстовых многопользовательских игр, которые варьировались от *Shades*, коммерческой фэнтези-игры, разработанной British Telecom, до *Rock*, бесплатной *MUD*, созданной под впечатлением от телевизионного детского сериала Джима Хендерсона «Fragile Rock». В какой-то момент самой популярной *MUD* стала *AberMUD*, созданная в 1987 году четырьмя студентами университета Абериствита в Уэльсе. «*AberMUD* не была сильнее и увлекательней, чем *MUD*, — были игры и получше, даже сама *MUD* была лучше. Но эта игра работала под операционной системой Unix, — рассказывает Бартл. — Большинство американских университетов работали под Unix, а у нас в Эссекском университете стояли тогда DECSystem019. Ну и как только вышла *AberMUD* и попала в США, она распространилась по компьютерам со скоростью света. Через шесть месяцев после выхода этой игры тысяча ее копий гуляла по Америке».

AberMUD вызвала взрывной интерес к *MUD*-играм. К концу 1980-х существовало около двадцати *MUD*-игр, а к 1992 году примерно 20 000 человек жили второй жизнью в 170 *MUD*-играх. И хотя создатели *MUD* стремились найти баланс между игрой и социальной сетью, *AberMUD* всячески подчеркивала именно игровую сторону концепции, что разочаровывало тех, кто предпочитал социальные возможности этих приключений.

«Многие из тех, кто играл в эти игры, играли во многом из-за того, что им нравилось общаться и взаимодействовать с людьми, и примерно в 1989—1990 годах они начали считать себя лишними, потому что тогда на их желание общаться никто не обращал внимания», — рассказывает Бартл. Такие игроки в 1989 году нашли себе новое пристанище — *TinyMUD*, где сознательно были нивелированы все игровые элементы в пользу чисто социального опыта, повторявшего изначальное не-игровое видение *MUD*-игр, которое исповедовал Трабшоу. Создатель этой игры Джеймс Аспнес, на то время студент питтсбургского Университета Карнеги-Меллон, отбросил систему подсчета очков и роста уровней и постарался построить мир, в котором главную роль играло бы взаимодействие людей друг с другом. *TinyMUD* и ее последователи выросли в новый жанр многопользовательских игр *MOO* — *MUD Object Orientated* (многопользовательская объектно-ориентированная игра). И пока поклонники социально-ориентированных *MUD*-игр вроде *TinyMUD* или похожих *MOO*-игр типа *LambdaMOO* (текстовой игры, в которой игроки с помощью компьютерного кода могли создавать интерактивные объекты в виртуальном мире) существовали в своих виртуальных мирах, остальные, те, кто жаждал острых ощущений соревновательности и приключений, начали избавляться от социальных элементов, поскольку стало ясно,

что теперь они могут их не поддерживать. Самой влиятельной из *MUD*-игр такого рода была *DikuMUD*, вышедшая в 1991 году и созданная группой датских студентов из Datalogisk Institut Københavns Universitet (DIKU), с кафедры информатики университета Копенгагена. «Они взяли за основу концепцию *MUD* из игры *AberMUD* и по максимуму увеличили игровые функции, — рассказывает Бартл. — Они сознательно добавили некоторые идеи из *Dungeons & Dragons* — вещи вроде классов и рас — и хорошенько отшлифовали игровой процесс. *DikuMUD* полностью прокачала игровую сторону *MUD* — если бы вы впервые столкнулись с *MUD* на примере этой игры, то вы бы подумали, что это зажигательная, но не слишком умная игра».

Параллельно с распространением и развитием *MUD*-игр появилось много похожих виртуальных миров. Первой ласточкой стала *Scepter of Goth*, игра 1983 года, созданная программистом из Миннесоты Аланом Клицем. *Scepter Of Goth* имела много общего с *MUD*, но автор на тот момент ничего не знал об игре Бартла и Трабшоу и вместо того, чтобы раздавать свою игру бесплатно, собирал с игроков деньги. Некоторые американские игровые разработчики пошли по его стопам, надеясь получить прибыль с владельцев домашних компьютеров с модемами.

И пока некоторые компании и частные лица пытались заработать на таких играх деньги, ни одна из них и близко не подошла к уровню влияния *MUD* — во многом из-за решения Бартла и Трабшоу раздавать эту игру бесплатно. «Поскольку все они пытались стать коммерсантами, свои игры они держали под замком, — рассказывает Бартл. — А поскольку мы позволяли людям возиться с кодом *MUD* и не возражали против желания людей создавать собственные игры, то у нас было большое количество людей, которые были профессионалами в создании *MUD*-игр. Поэтому, когда виртуальные миры наконец стали пользоваться большой популярностью и компаниям понадобилось нанимать на работу людей с опытом создания многопользовательских игр, на одного создателя коммерческой игры приходилось по тысяче создателей *MUD*. Именно поэтому сегодняшние масштабные многопользовательские игры происходят от *MUD*, а не от *Scepter of Goth*».

Попытки создать онлайн-игру, которая могла бы приносить прибыль, в 1980-х были связаны с объективными трудностями. Домашними компьютерами владело относительно небольшое количество людей, и еще меньше было обладателей модемов, с помощью которых можно было подключаться к компьютерным сетям. И даже те, у кого были модемы, ясно видели, что играть в онлайн-игры — дорогое удовольствие. Первые игроки, которые покупали доступ к онлайн-сетям вроде The Source, должны были заплатить 100 долларов за установку оборудования и платить по 10 долларов в час за соединение. Эти сети были отделены друг от друга, и пользователи могли

иметь доступ только к тем играм, программам и информации, которые им предоставлял их провайдер, превращая такие сети в нечто похожее на одну-единственную веб-страничку, а не на интернет³. Подключившись к такой сети, первые онлайн-геймеры сталкивались с дополнительными денежными сборами за участие в коммерческих онлайн-играх вроде *Heroic Fantasy*, пошаговой ролевой игры 1982 года, в которую нужно было играть по электронной почте и в которой каждый ход стоил 2,5 доллара.

Учитывая столь высокую плату и весьма дорогостоящие сервисы, сети типа The Source, CompuServe и Quantum Link шли на многое ради того, чтобы подольше поддержать игроков в онлайн. И многопользовательские игры с их социальным взаимодействием и игровым опытом рассматривались в качестве идеального инструмента для удержания юзеров в сети. Quantum Link, сеть для владельцев Commodore 64, особо преуспела в этом, выставляя пользователям компьютеров внушительные счета. Самой известной их игрой была *RabbitJack's Casino*, онлайн-овая азартная игра, которую в 1987 году создал бывший разработчик компьютерных игр из компании Imagic Роб Фулоп. «Я помню, как на одной из выставок встретился с президентом Quantum Link и сказал ему, чтобы они сделали игру в казино, — рассказывает Фулоп. — Они тогда были в этом деле новичками, брали с людей по 4 доллара в час и хотели штуки, которые могли бы развлечь людей. Тогда это был никакой не массовый рынок, а вполне симпатичный нишевый бизнес».

RabbitJack's Casino создавалась с единственной коммерческой целью — удержать людей в онлайн. «Мы сделали игральные автоматы очень щедрыми. В отличие от игровых автоматов, что стоят в казино, виртуальные машины в *RabbitJack's* были заточены на то, чтобы выдавать жетоны. Ты выигрываешь кучу жетонов и думаешь: „Ничего себе, да это самое великолепное казино в мире!“» — рассказывает Фулоп.

На то время большинство азартных игр типа *Bingo*, в которой упор делался на общение, были созданы для одного игрока, а в *RabbitJack's Casino* в покер могли играть одновременно до пяти человек. «В играх для одного игрока — например, в *Bingo* — можно было чатиться и играть всем вместе в лото, — объясняет Фулоп. — *Bingo* была

³ Владельцы модемов также могли подключаться к электронным доскам объявлений или BBS. У каждой из таких BBS был свой собственный телефонный номер, по которому модем мог дозваниваться, правда, зачастую доступ к такой BBS был возможен только для одного пользователя, а остальным нужно было подождать, пока линия освободится. Содержание BBS разнилось очень широко, включая в себя новости, функции электронной почты, возможность обмениваться программами и — в некоторых случаях — играть в игры вроде компьютерных версий блэкджека. Во Франции ситуация в эпоху, предшествовавшую появлению интернета, была совсем иной. Государственная компания France Telecom в 1985 году запустила систему Minitel. Minitel действовала на манер национального компьютера. Французские граждане могли бесплатно получить терминал Minitel, подключить к нему свои телефоны и с его помощью узнавать прогнозы погоды и расписание поездов, читать газеты и играть в игры вроде *Des Chiffres et des Lettres* — французского аналога британского игрового ТВ-шоу «Countdown». Как ни странно, популярность первых онлайн-коммуникаций во Франции никак не повлияла на ускорение развития интернета в этой стране.

очень легкой игрой, в которой и делать ничего не нужно было, — это была до одурения простая игра. Самое большое преимущество *Bingo* заключалось в ее масштабах — к ней одновременно могло подключиться и 10, и 100, и 100 000 человек. Таких игр все-таки было немного — способных развлечь миллион людей за пять минут. Нельзя было превзойти *Bingo*».

RabbitJack's Casino стала единственной популярной игрой в сети Quantum Link — в нее играли примерно 15 000 человек, которые съедали до трех процентов трафика сети. Но самой амбициозной и новаторской игрой в Quatum Link в восьмидесятые стал графический виртуальный мир под названием *Habitat*, созданный Чипом Морнингстаром, игровым разработчиком из Lucasfilm Games.

Habitat выросла из веры Lucasfilm в то, что, создавая графический виртуальный мир, компания могла бы добиться широкого распространения онлайн-игр за пределами аудитории, которой нравились текстовые *MUD*-игры. До того момента лишь в некоторых онлайн-играх использовалась графика, а в *Habitat* разработчики стремились создать полноценный графический мир с анимированными персонажами, которые стали бы цифровыми альтер эго каждого игрока. Целью *Habitat* было создать место, в котором игроки могли бы прочувствовать альтернативную реальность. Действие этой игры разворачивалось в современном мире. Морнингстар разработал виртуальный мир, состоявший из 20 000 локаций, каждая из которых занимала один экран, и наполнил его многочисленными интерактивными объектами, которыми могли воспользоваться аватары игроков⁴.

Для того чтобы у игрока возникало ощущение связанности с миром *Habitat*, игра позволяла игрокам самостоятельно создавать образы своего цифрового альтер эго, обставлять свои виртуальные дома на собственный вкус и заводить компьютерных домашних животных. Даже моменты, связанные с клиентским сервисом, стали частью игрового мира. Игрок мог рассказывать системным администраторам о возникающих проблемах через «Бюрократа в ящике», продавать объекты, принадлежащие своему персонажу, с помощью «Ломбардных машин» и проверять состояние своих виртуальных финансов, используя банкоматы. Для того чтобы игроки постоянно испытывали радость от достижения поставленных целей, Lucasfilm создала десятки забавных дел, в которых можно было принимать участие, — от авторалли до игр в шахматы и поисков сокровищ.

4 Большинство виртуальных миров того времени — в том числе и *MUD*-игры — не были постоянными. Например, как только игроки находили в *MUD*-мире все сокровища, игра возвращала мир в исходное состояние и сокровища перемещались в другие тайники. Мир *Habitat* никогда не замирал — его перестраивали и обновляли до самого последнего дня существования игры.

Смысл этих занятий, объяснял Морнингстар, заключался в том, чтобы гарантировать игроку, что в мире *Habitat* он может найти себе занятие по вкусу. И словно все это было недостаточно амбициозно, Lucasfilm вознамерилась сделать так, чтобы в *Habitat* одновременно могло играть до 20 000 человек. Это была неслыханная цифра. *MUD*-игры редко превышали отметку в сто игроков, и в этих играх редко предпринималась попытка отобразить свой мир в графике. Учитывая объем трафика и непредсказуемость поведения игрока, Lucasfilm и Quantum Link в 1986 году решили для начала сделать бета-тестирование, в котором могли принять участие 500 игроков. Морнингстар и его команда верили в то, что *Habitat* будет устроен на манер парка развлечений, а они будут создавать новые развлечения для того, чтобы развлекать игроков в этом виртуальном мире.

Разработчики тратили недели на доведение до ума самых увлекательных квестов и вводили их в игровой мир *Habitat* с уверенностью, что с ними игрокам будет не скучно на протяжении многих недель подряд. Но всего через несколько часов игроки прошли все задания. Решив, что их изначальный центристский подход был обречен на неудачу, Lucasfilm сделала крутой разворот и стала придерживаться либерального подхода, создав в игре свободный рынок. И в этом мире они уже были помощниками, а не всевластными хозяевами. Создатели дали людям оружие и позволили им убивать друг друга в надежде, что это их развлечет.

И это обернулось неприятными последствиями. *Habitat* превратился в мир беззакония, поскольку игроки принялись расстреливать друг друга на улицах и заниматься воровством. Один игрок, в реальном мире бывший священником Греческой православной церкви, ответил на это созданием ордена Святого грецкого ореха, популярной виртуальной религии, которая проповедовала отказ от насилия. В городе Популополис, столице *Habitat*, игроки, сытые по горло беззаконием, сформировали свой собственный муниципалитет и выбрали шерифа еще до того, как начать кампанию, направленную на то, чтобы заставить Lucasfilm дать их представителю особую власть. В результате Lucasfilm согласилась провести референдум среди игроков, чтобы решить, какой властью должен обладать первый полицейский в *Habitat*.

Но еще до проведения референдума *Habitat* была закрыта. *Habitat* стала жертвой своего успеха. Несмотря на проблемы, *Habitat* в целом удалось воплотить все первоначальные задумки разработчиков, но бета-тестирование выявило серьезные проблемы, которые никто не мог предвидеть. Пока у 500 игроков был доступ к пробной версии игры, они играли так много, что бета-версия *Habitat* поглотила один процент всей пропускной способности Quantum Link.

Quantum Link понимала, что если *Habitat* достигнет успеха *RabbitJack's Casino* и люди будут играть столь же часто, как эти 500 игроков, то сеть просто не справится с такой нагрузкой. А поскольку увеличение пропускной способности сети в то время обходилось очень дорого, Quantum Link и Lucasfilm решили отменить выход полной версии игры⁵.

Habitat была не единственной игрой, появившейся в Quantum Link, в сети, которая стремилась раздвинуть границы видеоигр. В 1988 году сеть объединилась с писательницей Трэйси Рид, чтобы создать *The Quantum Link Serial*, экспериментальный интерактивный литературный проект, предвосхитивший появление игр с альтернативной реальностью, в которых стиралась грань между фактами и беллетристикой, что получило продолжение в *The Beast*, промо-игре 2001 года, созданной для рекламы фильма «Искусственный разум» Стивена Спилберга⁶. Будучи частью подписки на Quantum Link, *The Quantum Link Serial* сочетала в себе сюжет, онлайн-чат и электронную почту. Рид каждую неделю писала продолжение сюжета и после публикации спрашивала у читателей, что бы они хотели увидеть в продолжении. *The Quantum Link Serial* стала одним из самых популярных сервисов в сети Quantum Link — не в последнюю очередь потому, что сами читатели стали частью вымышленного мира Рид.

В 1989 году Quantum Link также выпустила первую из двух игр, созданных студией Дона Даглой Stormfront Studios. Первопроходец в области разработок игр, который в 1971 году создал *Baseball* и игру *Utopia* для Intellivision, начал сотрудничать с этой сетью после встречи с вице-президентом Quantum Link Стивом Кэйсом. «Стив посещал все игровые компании, пытаясь найти с разработчиками взаимопонимание и заполучить игры для Quantum Link, — рассказывает Даглой. — Я тогда работал в Brøderbund, и он показал мне, чем они занимаются. А я тогда уже думал, что Apple II скоро потеряет всю свою популярность, а Brøderbund была ведущим разработчиком игр для Apple II. В итоге за символическую сумму, поскольку у них тогда не было денег, я заключил сделку со Стивом на создание двух игр — Quantum дала 40 разработчиков и незначительную сумму денег и установила сроки исполнения».

Первой игрой от Stormfront стала текстовая пошаговая стратегия *Quantum Space*, выпущенная незадолго до того, как Quantum Link переименовала себя в America On-

5 Позднее, в 1989 году, Quantum Link запустила сильно урезанную версию *Habitat* под названием *Club Caribe*, которой на пике своей популярности удалось привлечь до 15 000 игроков. На следующий год вышла *Fujitsu Habitat*, ремейн оригинальной *Habitat*, наделенный новой графикой и предназначенный для японского компьютера FM Towns.

6 Игры альтернативной реальности стали принимать форму искусных головоломок, где игрокам давалось несколько ключей к разгадке. Для решений головоломок разработчики подобных игр обычно предлагали использовать веб-сайты — иногда полноценные, иногда созданные исключительно под игру — и прочие медиа (вроде газетных объявлений или сообщений автоответчика).

Line (AOL). *Quantum Space* полагалась на внутреннюю службу электронной почты. «По почте вы получали отчет о своих ходах и затем отвечали новым ходом, — рассказывает Даглоу. — Система превращала ваши ходы в данные, которые поступали к нам на обработку».

Вторая онлайн-игра студии — *Neverwinter Nights* — была еще более амбициозной. Формат игры был позаимствован у SSI, издателя компьютерных игр *Dungeons & Dragons*. И на их основе была создана онлайн-ролевая игра, в которой в отличие от различных MUD-игр использовалась двухмерная графика, а не текст. Стоимость игры варьировалась от 4 до 8 долларов в час, и она стала одной из самых прибыльных игр AOL, поскольку игроки полностью погружались в визуальное отображение мира *Dungeons & Dragons*, проводя в нем часы, общаясь, сражаясь и отыскивая новые приключения. Как и в MUD и в *Habitat*, в *Neverwinter Nights* было продемонстрировано, как объединение игроков зачастую приводит к неожиданным результатам, среди которых были и организованные игроками ночи комедий и чтения поэм, равно как и виртуальные и настоящие свадьбы между игроками.

Даглоу был не единственным первопроходцем видеоигр, которого привлекали онлайн-игры. В 1988 году Дэни Бантен Берри, создательница многопользовательской пошаговой стратегии *M.U.L.E.*, также начала исследовать онлайн, сделав его частью своего давнего интереса к многопользовательским играм. Бунтен всегда интересовалась играми, в которые игроки могли бы играть вместе. Этот интерес зародился еще в детстве, когда она вместе со своей семьей играла в настольные игры, и для нее эти моменты остались самыми счастливыми воспоминаниями детства. После того как она по-любительски поработала с одиночными играми *Seven Cities of Gold* и *Heart of Africa*, она стала страстным приверженцем многопользовательских игр. На конференции разработчиков компьютерных игр в 1990 году она изложила свою философию в одной запоминающейся фразе: «Никто на своем смертном одре не скажет: „Мне жаль, что я так мало времени провел со своим компьютером“». Ее первым проектом в онлайн-пространстве стала *Modem Wars*, игра 1988 года, в которой воевали роботы. Помня об играх в солдатики, которым она предавалась в детстве со своим братом, Бунтен создала *Modem Wars*, избежав чрезмерной сложности, вдумчивости и медлительности большинства стратегий и получив в итоге насыщенную действием игру в «войнушку».

Эта игра предвосхитила появление стратегий в реальном времени, которые стали популярными после выхода *Dune II*, но ее экшн-направленность оттолкнула поклонников традиционных военных игр, да и небольшое количество людей с модемами стало причиной того, что продажи игры были совсем небольшими.

Основатель Sierra Online Кен Уильямс также присматривался к онлайн, и в конце 1991 года его компания принялась изучать киберпространство, запустив The Sierra Network. «Изначальная идея The Sierra Network пришла мне на ум, когда я попытался придумать, чем бы моя бабушка могла заниматься дома, — рассказывает Уильямс. — Я придумал продукт, который мог бы стать настольной игрой для людей среднего и пожилого возраста. Люди могли бы играть в эту игру 24 часа в день, семь дней в неделю. Еще не было никакого интернета, но мы сделали это возможным, и это стало основанием для The Sierra Network».

Амбиции Sierra становились все круче. Эл Лоув, создатель популярной серии комедийных приключенческих игр *Leisure Suit Larry*, занялся созданием многопользовательской игры *Leisure Suit Larry 4*⁷. «Сделать это было непросто, поскольку мы тогда ничего не знали об онлайн-играх, — рассказывает Лоув. — Кен нанял парня, который сделал простенькую коммуникационную программу, и сказал ему, что хочет, чтобы тот сделал то, что теперь называют сервером, — мы это так не называли, потому что в то время мы и слов-то таких не знали».

После нескольких месяцев попыток выяснить, как перенести *Leisure Suit Larry* в онлайн, Sierra решила свернуть эти попытки. Вместо этого компания переключилась на создание простых игр вроде шахмат, шашек, бриджа и триктрака, для которых Уильямс и начал создавать инфраструктуру. «На то время интернета еще не существовало, — рассказывает Уильямс. — И для того, чтобы развернуть систему по всей стране, нам нужно было самим выстроить сеть и серверы».

The Sierra Network удалось привлечь около 30 000 пользователей, которые платили по два доллара в час за доступ к различным домашним играм и онлайн-чату, но расходы на поддержку такой сети означали, что Sierra теряет миллионы. «Мы вычислили, что для того, чтобы быть успешными, нам нужно 50 000 пользователей, — рассказывает Лоув. — Но по тем временам 50 000 было невероятным количеством. Нам нужно было писать код таким образом, чтобы его могли поддерживать модемы со скоростью в 1200 бод, и на то время это были довольно современные модемы — и отнюдь не дешевые: каждый стоил несколько сотен долларов».

В конце концов в 1994 году Sierra была вынуждена продать The Sierra Network телекоммуникационной компании AT&T. Но к тому времени дни онлайн-сетей вроде Quantum Link были уже сочтены. Еще в 1974 году группа компьютерных иссле-

⁷ Игры серии *Leisure Suit Larry* начали свою жизнь в качестве графической версии *Softporn Adventure*, грубого и непристойного текстового приключения, которое Sierra выпустила в 1981 году. Но во время разгула СПИДа Лоув понимал, что *Softporn Adventure* уже устарела, и потому превратил ее в юмористическую приключенческую историю о ничемном человеке в выходном костюме, который пытался очаровать дамочек. Первая игра из серии *Leisure Suit Larry* вышла в 1987 году.

дователей, работавших над ARPAnet, компьютерной коммуникационной системой, разработанной в 1960-х на деньги военных, начала говорить о создании интернета — объединенной сети глобальной связи, с которой могли работать все пользователи компьютеров. Концепция была очень амбициозной для тех, кто работал в сфере компьютерных коммуникаций и начинал создавать системы и программы, которые могли бы сделать интернет реальностью. За следующие полтора десятилетия ARPAnet развилась в зачаточный интернет, поскольку были приняты стандарты коммуникаций и подключены услуги электронной почты.

В 1988 году интернет был открыт миру бизнеса, поспособствовав появлению первых интернет-провайдеров, и на следующий год английский ученый Тим Бернерс-Ли разработал концепцию Всемирной паутины, системы, основанной на гипертексте, с помощью которой можно было легко странствовать по интернету, благодаря чему стали возникать веб-сайты и браузеры. Последние ограничения на пользование интернетом были сняты 6 августа 1991 года, когда он был впервые представлен общественности. Одна за другой онлайн-сети вроде Prodigy, AOL и CompuServe подключали свои системы к интернету, тем самым значительно увеличивая свои возможности и количество пользователей. К 1994 году интернет занял господствующие позиции, возвестив о революции в области компьютеров и коммуникации, которая изменит общество на глобальном уровне.

Одним из тех, кого здорово взволновали возможности интернет-игр, был Старр Лонг, менеджер проектов в штаб-квартире Origin Systems в Остине, штат Техас. «Один из наших технических менеджеров Кен Демарест и я начали от нечего делать заниматься многопользовательскими играми и отсматривали все, что тогда существовало на рынке», — рассказывает Лонг.

Путешествуя по онлайн-миру, эти двое со временем смогли охватить весь спектр многопользовательских игр. Они изучали коллекцию онлайн-игр AOL, проходили квесты в *MUD*-играх и истребляли людей, которых они никогда не видели, в онлайн-овых побоищах *Doom*. Они обсуждали друг с другом, как было бы здорово, если бы появилась возможность играть с друзьями во флагманскую игру ролевого сериала *Ultima* компании Origin. «Мы с нежностью называли ее *Multima*, и я сам здорово увлекся многопользовательскими играми. У меня было такое чувство, что многопользовательские игры были тем, чем игры являлись с самого начала», — рассказывает Лонг. — Если посмотреть на самые старые игры, скажем на игру в кости, то они были скорее про общение, и сами игры служили именно общению. Только-только возник интернет, он был чем-то вроде новых рубежей — все равно что „ух ты, люди физически не могут быть в нескольких местах одновременно, и, значит, они могут получить новый опыт благодаря интернету“».

Лонг поделился своей идеей о создании онлайн-овой *Ultima* с основателем Origin Ричардом Гэрриотом, который увидел в этом потенциал. Гэрриот попросил Electronic Arts, которая купила Origin в 1992 году, профинансировать проект. «У нас был момент, когда мы пытались убедить всех, что это может сработать, но поскольку тогда еще ни у кого не получалось создать успешную онлайн-игру, обычно люди рассчитывали на нулевые продажи, — рассказывает Гэрриот. — Нам потребовалось много времени, чтобы убедить Electronic Arts дать нам немного денег на создание прототипа, и на это требовалось 250 000 долларов. Тогда мы уже вошли в эпоху, когда разработка игр обходилась во много миллионов, поэтому такая сумма была ничтожна или почти ничтожна».

Лонг и Гэрриот выстроили прототип, используя изометрический вид из *Ultima VII: The Black Gate*, которая вышла в 1992 году. Команда с первого же дня решила превратить мир *Ultima*, который Гэрриот создавал с конца семидесятых, в живой и насыщенный. «В основе игры лежала идея симулятора», — говорит Лонг.

В соответствии с подобным подходом команда пришла к выводу, что свобода игрока была крайне важна для игры, и все были настроены на устранение того, что могло бы помешать игроку играть так, как тому бы хотелось. Они создали в виртуальном мире для игроков многочисленные профессии и работы — от воинов и магов до банкиров и стекольщиков. Они разработали атрибуты виртуальной экономической системы и выстроили города с магазинами и барами для того, чтобы люди могли проводить там свое время. Они даже встроили в свою цифровую реальность динамическую популяцию. «Мы хотели создать виртуальную экосистему, в которой трава на земле служила бы источником пищи для кроликов, волки поедали бы кроликов, поэтому, если бы не было кроликов, волки бы вымерли», — рассказывает Лонг.

Несмотря на микроскопический бюджет, к 1996 году Origin смогла создать рабочую версию своего мира и перед официальным выходом игры было решено устроить бета-тестирование, и для этого были выбраны самые большие поклонники *Ultima*, призванные найти нерешенные проблемы. «Мы запустили веб-страницу, на которой было написано следующее: „Эй, мы команда разработчиков *Ultima*, и мы делаем *Ultima Online*, и нам бы понравилось, если бы вы помогли нам ее протестировать“», — рассказывает Гэрриот. Чтобы удостовериться в том, что те, кто подписался на тестирование, будут играть в игру, они попросили, чтобы фанаты заплатили два доллара за компакт-диск, который требовался для запуска игры. Так как самая популярная на тот момент онлайн-игра привлекала максимум до 30 000 человек, разработчики полагали, что вряд ли кого-то заинтересует их предложение. Но их ждал сюрприз. «Где-то дня за два или три до начала обкатки около 50 000 человек подписались и заплатили деньги, — рассказывает Гэрриот. — Это был день, который изменил буду-

шее. Это был день, в который игра, о которой никто не знал или не заботился, вдруг стала самой важной игрой, которая разрабатывалась в Electronic Arts или Origin. Сразу же проекту были предоставлены все ресурсы и подобраны менеджеры». С выхода *Neverwinter Nights* бизнес-модель онлайн-игр изменилась радикально. Взрывной рост интернета поспособствовал резкому падению затрат на пропускные каналы, урезав накладные расходы на поддержку онлайн-игр. К тому же игра под названием *Meridian 59* реализовала альтернативную бизнес-модель ролевых онлайн-игр, которые отказались от дорогих почасовых оплат в пользу ежемесячной подписки, что позволяло игрокам играть столько, сколько они хотели.

Meridian 59 — дитя Archetype Interactive, игровой студии основанной двумя парами братьев, — пользовалась в США большой популярностью, явившись хорошим примером переосмысления *MUD*-игры и применения трехмерной графики в духе *Doom*. Тестовый запуск игры в начале 1996 года вызвал небольшой ажиотаж, заинтересовав порядка 10 000 человек и The 3DO Company Трипа Хоукинса, который после неудачи со своей консолью 3DO переквалифицировался в игрового издателя. Именно эта компания и купила Archetype еще до официального выхода игры. «По существу, это была графическая *DikuMUD*, — рассказывает Рич Вогель, старший продюсер *Meridian 59*. — Это была первая игра, которой требовался интернет. Игра не принимала во внимание сети вроде AOL, CompuServe или GEnie. Это была первая игра, которой требовался веб-браузер, и в него нужно было вводить логин и пароль. Это была настолько новаторская игра, что мы здорово волновались, гадая, сколько людей захочет в нее играть, потому что мы сделали это первыми и потому что в 1996 году интернет был совсем не таким, как сегодня».

И если трехмерная графика впервые использовалась в онлайн-ролевой игре, то платежная система в *Meridian 59* была поистине революционной. «Нам тогда казалось разумным, что поклонники ролевых игр хотят играть по многу часов в месяц и с фиксированной ежемесячной платой, которая бы составляла несколько пенсов в час, — рассказывает Хоукинс. — Как ни странно, пользователи жаловались, что цена ежемесячной подписки 9,95 долларов для них слишком высока».

В Origin решили, что *Ultima Online* должна придерживаться схожей бизнес-модели. И поскольку *Meridian 59* на пике популярности смогла привлечь 25 000 человек — всего лишь половину от количества людей, хотевших поучаствовать в тестировании *Ultima Online*, — в Electronic Arts были убеждены, что их ждет полноценный коммерческий успех.

Ultima Online становилась самой крупной и самой сложной из всех когда-либо созданных онлайн-игр, и в Origin решили назначить менеджера сообщества, который

бы помогал игрокам устанавливать добрые взаимоотношения и улаживать конфликты, что позволило бы избежать всех тех проблем, с которыми Lucasfilm столкнулась в *Habitat*. Идея поставить специального менеджера пришла Лонгу на ум во время его первых исследований онлайн-игр, а именно в игре *Air Warrior*. Выпущенная в 1987 году для сети GENie, *Air Warrior* возникла на базе многопользовательского авиасимулятора, разработанного студентами-физиками Университета Виргинии Келтоном Флинном и Джоном Тейлором в 1977 году. Игра воссоздавала воздушные баталии времен Второй мировой войны, и за час игры игроки платили от 10 до 12 долларов. Несмотря на ценник, *Air Warrior* удалось расположить к себе поклонников авиасимуляторов — во многом благодаря своей реалистичной физике и социальному взаимодействию.

К тому времени, когда Лонг обратил внимание на эту игру, сообщество ее фанатов составляло уже свыше 30 000 пользователей, которые могли вести длинные дебаты об этикете и галантности игрока, отчитывая трусливых игроков, которые выходили из игры из страха быть убитыми. «*Air Warrior* — авиасимулятор, но в более широком смысле слова это была масштабная многопользовательская онлайн-игра, — рассказывает Лонг. — Все находились в одном пространстве, одновременно играя в режиме реального времени и общаясь друг с другом. Именно в *Air Warrior* мы начали понимать, что это было самое настоящее сообщество, а не просто какое-то количество людей, играющих друг с другом. *Ultima Online* была первой игрой, в которой появился управляющий сообществом, работавший полную рабочую неделю. До этого люди тоже создавали сообщества, но все они, как правило, были либо разработчиками, либо программистами. *Ultima Online* была первой игрой, в которой это стало полноценной работой. *Air Warrior*, вероятно, оказала на нас в этом плане слишком большое влияние».

Но даже получив менеджера сообщества, *Ultima Online* вскоре столкнулась с теми же проблемами, с которым в свое время столкнулась Lucasfilm при создании *Habitat*. И первой рухнула тщательно отстроенная виртуальная экосистема игры. «Как только мы предоставили свободу игрокам, они сделали то, что происходит в реальном мире: уничтожили все, — рассказывает Лонг. — Они убили всех кроликов, потому что их было очень легко убить, потом вымерли все волки, и уже стало некого убивать. Все стало пугающе напоминать реальный мир, но для нового игрока в этом не было ничего веселого — ведь ему не на кого было охотиться, поэтому мы многое пересмотрели из наших первоначальных представлений о создании экосистем».

Однако главной проблемой в онлайн-версии Британии было тотальное беззаконие. «Мы оставили игрокам возможность нападать друг на друга, — рассказывает Гэрриот. — Мы полагали, что это всего лишь часть действительности. У людей могут появляться обидчики, с которыми они захотят разобраться. У меня не возника-

ло опасений насчет того, что люди дрались друг с другом, но мы не ожидали, что все они займутся убийством игроков». На протяжении нескольких недель во время тестового запуска беспринципные игроки неистовствовали в игровом мире, убивая всех, кто был слабее них, и обирая трупы своих виртуальных жертв. Воры скрывались неподалеку от игровых городов и грабили новых игроков, когда те делали свои первые шаги в виртуальном мире, созданном Origin. Банды собирались около спусков в шахты и поджидали игроков, которые тратили многие часы на добычу золота и на выходе встречались с целой оравой бандитов. Возмущенные игроки создавали бригады мстителей, которые бродили по миру в поисках преступников, ловили их и отдавали на растерзание толпе. Кто-то, наоборот, начинал вести аскетический образ жизни, надеясь, что жизнь в одном исподнем и очевидное отсутствие имущества обеспечит ему безопасность. «Проблема, с которой мы столкнулись, заключалась в том, что у нас не было времени для устранения всех проблем до запуска, и одной из вещей, которые срочно нужно было отрегулировать, были драки между игроками, — рассказывает Вогель, который стал продюсером *Ultima Online* после работы над *Meridian 59*. — Мы и подумать не могли, что дело может принять настолько плохой оборот. Чтобы заметить происходящее, нам потребовалось порядка трех месяцев».

Уровень беззакония изменялся в зависимости от сервера, к которому подключались игроки⁸. «Это интересно, насколько по-разному они развивались, — рассказывает Вогель. — У нас были серверы на северо-востоке США, которые были очень плохими серверами, и были серверы на Среднем Западе, на которых все было спокойно и тихо. Но самыми худшими были серверы на Тихоокеанском побережье и северо-востоке. Это как если бы где-то разбили окно, и в него ломанулись хулиганы, и чтобы ты не делал — тебе конец. Здесь начинают вымогать у людей деньги, берут их в заложники и телепортируют их на острова, где обирают до нитки. Это было удивительно. Люди боялись покидать города».

Вскоре фанаты *Ultima Online* начали создавать свой собственный сленг для описания той или иной ситуации. Этот особый язык быстро вышел за пределы игры, распространился по всему онлайн-пространству и в конечном счете проник даже в повседневную жизнь. «Почти все термины, которые сегодня в ходу, — «грифинг», «нерфинг», «рейды» — все слова и выражения подобного рода возникли во вселенной *Ultima Online*», — рассказывает Вогель.

8 И хотя у *Ultima Online* было 250 000 подписчиков, из-за технических ограничений все они одновременно играть не могли. В результате этого персонажи игроков сохранялись в копиях игры, которые хранились на отдельных серверах.

Даже прямые вмешательства создателей игры мало помогли в решении проблемы насилия. Однажды Гэрриот, блуждая по миру в роли Лорда Бритиша, столкнулся с вором, который грабил игрока-новичка. Он поймал вора и сказал ему, чтобы тот больше так не делал и отдал награбленное жертве. Вор пообещал так больше не делать, однако быстро нарушил свое обещание. Гэрриот вмешался и во второй раз, пригрозив, что на третий раз он устроит ему проблемы. «Я ему сказал, что я дважды его предупредил, и что если я поймаю его в третий раз за этим занятием, то забаню в игре навсегда, — рассказывает Гэрриот. — Но вор проявил характер и сказал: „Хорошо, Ричард Гэрриот, если это действительно вы, я хочу, чтобы вы знали, что я лишь исполняю ту роль, которую вы прописали в игре. Я играю за вора, и я использую воровские навыки, которые вы включили в игру, и если ты — вор, а король этой страны вдруг говорит тебе не воровать, то, конечно, ты скажешь ему, что больше так не будешь, но обязательно вернешься к занятию воровством, потому что это твоя профессия“». Гэрриот был ошеломлен. Это был его мир: убийства, насилие, хаос. Это был результат его работы, и его творение больше не находилось под его полным контролем.

«Я подумал тогда: „Черт возьми, а ведь этот парень прав“, — рассказывает Гэрриот. — Поэтому я ответил: „Окей, ты меня убедил“ — и телепортировал его на другой конец мира, где он уже не мог ограбить того персонажа. Я ушел и решил переосмыслить правила и подумать о том факте, что люди играют в системе, которую ты для них создал. Нельзя обвинять убийцу игроков, нельзя обвинять людей, ворующих вещи у других игроков, все, что ты можешь, — это обвинять правила и структуру, на которых ты создал игру. Поэтому мы стали гораздо аккуратней подходить к разработке наших систем межличностного общения».

Страх перед творящимся беззаконием мог бы заставить многих из 250 000 подписчиков *Ultima Online* отменить свою подписку, и потому Origin втянулась в отчаянное сражение с убийцами игроков, преступниками, ворами, гриферами и линчевателями, количество которых умножалось вместе с ростом клиентской базы. «Есть много людей, которые говорят, что опасность — часть того, что делало игру очень, очень захватывающей, но большинству игроков это приносило большие трудности или просто отталкивало от игры, особенно когда они чувствовали, что другие злоупотребляют насилием, — рассказывает Лонг. — Когда сильный убивает слабого снова и снова, то в этом нет ничего захватывающего — это здорово оскорбляет слабого персонажа, и ему от этого совсем невесело».

На протяжении 1998 года Origin начала применять суровые меры к гриферам. Компания превратила города в безопасные зоны, в которых игроки не могли атаковать друг друга, ввела для игроков очки репутации, благодаря которым нарушителей

спокойствия можно было находить и обезвреживать, появились виртуальные тюрьмы, в которые на какое-то время можно было сажать проблемных игроков.

Игровая индустрия вынесла два важных урока из практики *Ultima Online*. Во-первых, все поняли, что интернет наконец-то сделал онлайн-игры коммерчески жизнеспособными. Во-вторых, стало ясно, что предоставление игрокам безграничной свободы приводит к провалу. Первой игрой, применившей эти уроки на практике, стала фэнтезийная ролевая игра *EverQuest*, которую в 1999 году выпустила компания Sony Online Entertainment и в которой поощрялось объединение игроков, а не сражение всех против всех. Эта игра привлекла в два раза больше подписчиков, чем *Ultima Online*.

Либеральное понимание мира онлайн-игр, в которых можно было делать все, что угодно, как это происходило в *Ultima Online*, было быстро заменено более прямолинейными, выстроенными вокруг развлечений онлайн-играми. Лишь немногие продукты вроде *EVE Online*, созданной исландским разработчиком CCP под впечатлением от *Elite*, пошли по рискованному и непредсказуемому пути, проложенному Origin. «Существует известная доля опасений по поводу открытых виртуальных миров — во многом из-за тех проблем, с которыми столкнулась *Ultima Online*, поскольку, когда ты даешь людям много власти, они начинают ей злоупотреблять», — рассказывает Вогель.

С ним согласен и Лонг: «Было ясно показано, что большой аудиторией гораздо легче управлять в линейных, отрегулированных, упорядоченных играх, нежели в пространстве ничем не ограниченной свободы. *EverQuest* добилась большего успеха, чем *Ultima Online*, поскольку это была очень упорядоченная игра. *World of Warcraft*, которая тоже была очень упорядоченной игрой, добилась выдающихся успехов, став самой успешной онлайн-игрой эпохи. Онлайн-игроки голосовали посещениями за ту игру, которая им нравилась».

Выпущенная компанией Blizzard в 2004 году игра *World of Warcraft* являлась ответвлением серии стратегических игр *WarCraft*, которую создавала эта американская компания. И в этом проекте была предпринята попытка избежать всех тех проблем, которые испытывала *Ultima Online* и многие другие ролевые онлайн-игры. «Все было похоже на то, что мы сделали с некоторыми другими жанрами, — говорит Роб Пардо, исполнительный вице-президент по игровым разработкам в Blizzard. — Мы сами с увлечением играли в *Ultima Online* и *EverQuest* и видели потенциал в этом жанре. Мы понимали, что, как только ты начинал играть в подобные игры, ты сталкивался с какими-то сложными правилами, которые были непонятны массовой аудитории и оставались очень негибкими. Способность делиться своей игрой с окружающими обладает огромным потенциалом, и мы отчетливо видели его».

Blizzard по сравнению с *Ultima Online* и *EverQuest* несколько снизила градус насилия среди игроков, требуя, чтобы драки происходили с согласия обеих сторон. Регулярно убивать монстров для того, чтобы «прокачать» своего персонажа, в этой игре было необязательно. «В *Ultima Online* и *EverQuest* нужно было прокачиваться очень долго — нужно было потратить много времени и сил на то, чтобы повысить свой уровень, и никто особо не понимал, куда нужно идти и что делать, поэтому многим приходилось убивать жуков и волков или кого-то подобного до тех пор, пока не повышался уровень и уже можно было вступать в драку с более прокачанными существами, — рассказывает Пардо. — Самое главное, что мы сделали, — повысили доступность подобных игр, так что игрок мог с самого начала приступить к выполнению квестов, и у него всегда был выбор, какой именно квест ему проходить. Мы стали первой массово популярной многопользовательской онлайн-игрой, в которой с первого уровня до максимального ты постоянно выполняешь квест и что-то для этого делаешь».

Популярность *World of Warcraft* подтвердила справедливость убежденности Blizzard в том, что сложность первых ролевых онлайн-игр отпугивала игроков. К 2009 году в игре насчитывалось более 10 миллионов подписчиков со всего света. Масштаб *World of Warcraft* поражал воображение. Для поддержки игры использовалось порядка 20 000 компьютеров. Команда клиентской поддержки Blizzard состояла из 2396 человек, и 13 250 экземпляров игры работало на серверах, общий размер которых превышал 1,3 петабайт данных. Кроме того, Blizzard наняла 451 человека, и эти люди постоянно придумывали для игры новые квесты, музыку и звуковые эффекты. Над игрой трудились даже два настоящих историка, перед которыми была поставлена задача каталогизировать историю игрового мира.

Виртуальный мир, созданный когда-то Бартлом и Трабшоу на примитивном компьютере в университетском городке университета Эссекса в то время, когда домашние компьютеры казались далеким будущим, превратился в гиганта, в пространство, в котором обрели себя миллионы людей.



Геймеры-профессионалы: Любовь в Южной Корее к StarCraft сделали лучших игроков страны национальными героями. Из архива Кая Хэндри <http://www.flickr.com/photos/hendry>

ВТОРЫЕ ЖИЗНИ

22 августа 1910 года Япония завоевала Корею. Стремительно набиравшая силу империя к тому времени уже победила Китай в 1895 году и одолела русских в Русско-японской войне 1905 года. Эти победы принесли Японии уважение со стороны крупнейших мировых держав, а в Великобритании даже возникло движение «учись у Японии».

Военные успехи и новое дипломатическое положение позволили Японии беспрепятственно оказывать влияние на Корею, страну, которая обрела независимость от Китая лишь в 1897 году. За те пять лет, что прошли с момента Русско-японской войны, Япония направила все свое могущество на разложение корейской армии, накладывала вето на принятие новых корейских законов и полностью управляла внешней политикой покоренной страны. И в августе 1910 года Япония вынудила корейское правительство подписать договор о присоединении, который официально положил конец независимости Кореи.

Японцы были суровыми правителями. Тех, кого подозревали в помощи мятежникам, приговаривали к смертной казни или длительным тюремным срокам. В некоторых случаях японские солдаты окружали целые деревни, которые вызывали подозрение в помощи диссидентам, и запирали их жителей в общественных зданиях. Япония стремилась уничтожить культуру Кореи. Книги по истории страны сжигались, корейский язык был запрещен для официального применения, а большая часть корейского дворца Кёнбоккун, построенного в 1394 году, была снесена, чтобы на его месте построить дом японского генерал-губернатора.

После поражения Японии во Второй мировой войне Корея была разделена на две части, которые были заняты США и СССР. Зона американского влияния стала Южной Кореей, советская зона — Северной. Одним из первых законов южнокорейского правительства стал запрет на импорт японских товаров и предметов культуры — юридическое воплощение легко объяснимой горечи и злости корейцев по отношению к своим бывшим оккупантам. Этот закон, который во многом оставался неизменным

до конца 1990-х, оказал существенное влияние на видеоигровой бизнес как в Корее, так и во всем мире. Самым заметным аспектом этого влияния стал строго ограниченный экспорт видеоигр в Южную Корею в 1980-х. Японские компании не могли экспортировать свои игры или консоли в эту страну, а когда американские и европейские компании только начинали расширять свое присутствие в развивающихся странах, они видели мало смысла в расширении своего бизнеса в такой относительно бедной стране, как Южная Корея. И поскольку в Южной Корее было совсем немного пользователей домашних компьютеров, некоторые корейцы попытались выстроить собственную игровую индустрию.

Тем, кто хотел играть в видеоигры, не оставалось иного выбора, кроме как покупать пиратские копии зарубежных игр. «Японские фильмы, музыка, комиксы и игры были запрещены к ввозу в нашу страну, — рассказывает Джейк Сонг, будущий корейский игровой разработчик, который впервые соприкоснулся с играми на школьном компьютере. — Но все те, кто хотел получить удовольствие от видеоигр, играли в пиратские копии японских игр. Было очень легко купить тайваньские клоны нинтендовской Super NES и UFO, устройство, которое позволяло использовать пиратские диски вместо картриджей, и сравнительно легко было получить пиратские программы для ПК через электронные доски объявлений или раздобыть их в районах Сеула, где торговали различными товарами для компьютеров».

Практически так же обстояли дела в любой другой восточноазиатской стране в конце 1980-х и в начале 1990-х. Лишь некоторые японские и западные компании сохраняли свое присутствие в этих странах, в большей степени в этом регионе царил черный рынок. Но с начала 1990-х Южная Корея вошла в период стремительного экономического роста, который быстро повысил уровень благосостояния жителей страны. Начали расти продажи ПК, что побудило некоторые корейские компании заняться созданием компьютерных игр. Практически каждая из этих разработок продавалась в незначительных количествах. Корейцы слишком привыкли к дешевым или бесплатным пиратским играм, чтобы платить за официальные версии. В итоге корейские игровые издатели один за другим опускали руки.

В 1994 году компьютерная компания Samjung Data Service попробовала приучить корейцев платить за игры, пытаясь привлечь постоянно растущее количество корейцев, покупавших себе ПК, готовые к работе в интернете. Основателями Samjung была группа бывших студентов передового Корейского института науки и техники в городе Тэджон. Во время учебы в институте они открыли для себя *MUD*, текстовый онлайн-мир, созданный Ричардом Бартлом и Роем Трабшоу в конце 1970-х. Основатели этой компании поняли, что рядовые пользователи не могут легко ско-

пировать онлайн-игру, и даже если бы им это удалось, они бы испытывали нехватку технологических ресурсов, необходимых для корректной работы этой программы. Вот оно, подумали они, решение проблемы пиратства. В итоге они создали свой собственный вариант *MUD*-игры — *Jurassic Park* — и стали брать с игроков деньги за время, которое они провели в этой игре. *Jurassic Park* не принесла того успеха, на который надеялась Samjung, в основном потому, что на тот момент компьютерами, оснащенными выходом в интернет, обладало незначительное количество корейцев. Но сама эта идея показала многим местным разработчикам путь, которым можно было двигаться дальше. Все, что для этого было необходимо, — широко распространенный доступ к интернету, и, по счастью, корейское правительство решило ускорить этот процесс. В 1995 году правительство Южной Кореи заявило о намерении создать «общество, построенное на знаниях», в основе которого лежал распространенный доступ к широкополосному интернету. Это был безумно амбициозный проект. Интернет все еще был чем-то новым, медленные модемы, подключающиеся к телефонным линиям, были самой передовой на тот момент технологией, а тут небольшая азиатская страна с не самой развитой экономикой вдруг решает вложить сотни миллионов долларов в создание лучшей в мире компьютерной сети. Но для корейских игровых компаний этот анонс стал чем-то вроде подарка. Ориентируясь на обещания быстрого широкополосного доступа к интернету для всех и бизнес-модель *Jurassic Park*, корейская игровая индустрия окончательно разочаровалась в розничных играх и начала рассматривать будущее как развитие киберпространства.

Одной из первых в это будущее поверила компания Nexon Corporation — после того, как один из ее соучредителей Ким Чонг-Чжу в 1994 году увидел *Jurassic Park*. В планах Кима был выпуск онлайн-многопользовательской игры, в которой используется не текст, а графика. Его бизнес-партнером был Сон, который зарабатывал на жизнь созданием программ для бизнеса, а в свободное от работы время создавал текстовые *MUD*-игры. В то время как игры вроде *Neverwinter Nights* в сети AOL уже предлагали американским пользователям графические онлайн-игры, Сон и Ким к моменту возникновения Nexon в изолированной от внешнего мира Южной Корее оказались на совершенно незнакомой для них территории, так сильно их привлекавшей. «Тогда для такого типа игр еще не придумали обозначения, поэтому мы называли такие игры графическими *MUD*-играми или же просто MUG», — рассказывает Сон.

Результатом работы Nexon стала игра 1996 года *The Kingdom of the Winds/ Baram Eui Nara*, созданная Соном. *The Kingdom of the Winds* подчеркивала свои корейские корни. Виртуальный мир этой игры основывался на истории и мифологии страны, а художественный стиль создавался под впечатлением от корейских комиксов *манхва*.

«Национальная гордость была частью того, чему меня учили с детства и на протяжении всей моей учебы, — объясняет Сон. — Поэтому, когда я стал делать игру, я сразу обратился к корейской тематике. Но после выхода *The Kingdom of the Winds* я оказался свободен от такого императива. Я думаю, что поскольку я кореец, то даже если я буду делать игру в духе средневекового европейского фэнтези, то корейское влияние в этой игре все равно будет ощущаться».

The Kingdom of the Winds стала поворотной точкой в развитии корейской игровой индустрии. Использование графики в этой игре подняло планку качества для всех остальных корейских игровых разработчиков — текстовые *MUD*-игры были больше никому не интересны. К тому же эта игра стала первой корейской игрой, которая вызвала массовый потребительский интерес. На пике популярности в игру играло до миллиона человек, ежемесячно плативших за подписку. Одним махом Ким и Сон показали, что Южная Корея является жизнеспособным рынком для игр и что корейские разработчики могут на равных конкурировать с японскими и американскими компаниями, не ставя под угрозу свою национальную самобытность.

Но на пике популярности *The Kingdom of the Winds* Южная Корея и остальные восточноазиатские страны оказались накрыты волной колоссального финансового кризиса. Потеря уверенности в тайской валюте, бате, в июле 1997 года вызвала среди инвесторов панику, которая отправила экономики многих азиатских стран в свободное падение. Экономика Южной Кореи за год сократилась на треть, национальный долг удвоился. Начались увольнения тысяч корейских рабочих.

В теории экономическая катастрофа и рост безработицы должны были задушить зародившуюся игровую индустрию страны. Но на деле все произошло наоборот: экономический кризис не разрушил, а скорее подстегнул ее развитие. Некоторые люди, оставшиеся без работы, пришли к идее открыть интернет-кафе, в которых можно было бы играть в онлайн-игры. Это была привлекательная бизнес-идея. Правительство, которое ускорило развитие широкополосного интернета в ответ на кризис, предлагало щедрые субсидии бизнесу, связанному с интернетом, и благодаря успеху *The Kingdom of the Winds* возник огромный спрос на онлайн-игры. Не стоит говорить о многих безработных, которым нужно было как-то убивать бессмысленно тянувшееся время. В таких кафе брали по доллару за час игры, и эти места становились все более и более популярными, множась по всей стране. Вместе с увеличением количества людей, заходящих в интернет-кафе, рос и потребительский спрос на онлайн-игры. К 1998 году на территории Южной Кореи существовало порядка 3000 подобных кафе, дающих миллионам потенциальных игроков дешевый доступ к мощным ПК, причем большинство таких заведений работало круглосуточно. На следующий год

количество этих заведений выросло впятеро — до 15 150, и все это благодаря двум играм, вышедшим в 1998 году: *StarCraft* и *Lineage*.

StarCraft была американской стратегией в реальном времени, основанной на фантастических сражениях между тремя инопланетными расами, у каждой из которых были свои слабые и сильные стороны. Создатель игры, компания Blizzard Entertainment, не рассчитывала на большой успех в Южной Корее. «На то время Корея уже была для нас готовым рынком, но не слишком большим, — рассказывает Роб Пардо, исполнительный вице-президент по игровым разработкам в Blizzard. — Мы не локализовали эту игру — можно было играть только в англоязычную версию. На момент выхода *StarCraft* в Корее много чего случилось: росли игровые салоны, где можно было играть на ПК, увеличивалось число подключений к интернету. *StarCraft* вышла в нужное время и полностью захватила внимание корейцев. Им нравилась научная фантастика, они получали удовольствие от быстрого стратегического мышления, и у них была очень конкурентоспособная культура игры».

Корейцы стали самыми большими поклонниками *StarCraft* в мире. Из 9,5 миллиона экземпляров игры, проданных во всем мире, 4,5 миллиона пришлось на Южную Корею. Игра от Blizzard пользовалась настолько большой популярностью в стране, что стала национальным видом спорта. Местные телеканалы начали транслировать матчи между лучшими игроками. Один из каналов, iTV Game, вообще отдал все свое эфирное время под трансляции матчей *StarCraft*. Профессиональная игровая сцена, которая возникла в Южной Корее благодаря *StarCraft*, сделала смешными все подобные турниры, которые проходили в США среди фанатов *Doom* и в залах игровых автоматов в 1980-е. Американская Лига профессиональных киберспортсменов была необычайно горда тем фактом, что однажды 30 000 людей решили посмотреть онлайн-трансляцию их игр. Но Всемирные компьютерные игры, которые проходили в Южной Корее, привлекали на трибуны до 50 000 зрителей, а еще сотни тысяч всегда были готовы наблюдать за этими соревнованиями по телевизору или в интернете. Этого было достаточно, чтобы убедить транснациональные компании (в том числе и Samsung) вкладывать огромные деньги в спонсирование этих мероприятий. Всемирные компьютерные игры получали щедрую поддержку от южнокорейского правительства, которое в 2002 году учредило денежный приз победителю в размере 350 000 долларов. Поддержка правительства также поспособствовала широкому признанию видеоигр как спортивной дисциплины. Гигантский успех *StarCraft* в Южной Корее нашел отражение и в другой игре 1998 года — *Lineage* компании Sony. Компания-разработчик NCSOFT создала абсолютную противоположность *The Kingdoms of the Winds* — игру в духе европейского фэнтези. «Когда я создавал *The Kingdom of the Winds*,

было очень трудно найти какие-либо достоверные исторические сведения, поскольку действие игры разворачивалось в древней Корее, — рассказывает Сон. — Поэтому я решил сделать игру в духе европейского средневекового фэнтези. В одном из журналов, которые я тогда читал, печатался комикс *Lineage*, который мне очень нравился, но я чувствовал что онлайн-игры должны стать чем-то вроде площадки, на которой игроки смогут сами создавать свои сюжеты, и поэтому я не стал заимствовать сюжетную линию комикса, а просто использовал основы этого мира вроде названий городов или королевств».

Сон решил сделать свою новую ролевою игру более доступной, чем *The Kingdom of the Winds*. Он обеспечил максимально простое и быстрое — в один клик — управление процессом и сделал ставку на грандиозные битвы, в которых десятки игроков могли совместными усилиями защищаться от врагов и нападать на вражеские замки для того, чтобы расширить собственные территории и собрать с покоренных земель еще большую дань. «Я хотел создать структуру, в которой пользователи могли бы изменять реальность собственными силами, — рассказывает Сон. — Так появилась концепция враждующих друг с другом союзов игроков и конкурирующих замков».

Крупномасштабные сражения в *Lineage* приносили игрокам чрезвычайно интересный социальный опыт. «Игровые события требовали постоянного общения и тесного сотрудничества между большими группами людей. Для того чтобы начать осаду вражеского замка и выйти из сражения победителем, нужно было создать свою гильдию, — рассказывает Старр Лонг, который в 2001 году занял должность продюсера в NCSoft. — На то время западные многопользовательские онлайн-игры во многом были играми для одного игрока, который какое-то время должен был работать в единой команде с другими людьми, — смысл этих игр был в том, чтобы ты мог играть как можно дольше. Корейские же игры были построены на постоянном сотрудничестве групп».

Lineage стала в Корее настоящим блокбастером. Примерно через год после выхода игры подписку на нее оформило свыше 500 000 человек, превратив *Lineage* в самую крупную в мире ролевою онлайн-игру. Пик популярности пришелся на 2003 год, когда в *Lineage* играло свыше трех миллионов игроков.

Успех корейской игры застал врасплох американских, европейских и японских игровых издателей. «Мы не могли поверить в цифры, — говорит Лонг. — Мы были очень, очень скептически настроены. А когда мы попробовали поиграть в нее, то оказалось, что это очень простая игра. Мы задавались вопросом, как это у них получилось? Почему люди сходят по ней с ума? *Lineage* пользовалась громадной популярностью. Какое-то время Electronic Arts даже подумывала о покупке NCSoft».

Самым большим сюрпризом для Сона стало то, что в *Lineage* появились игроки, которые продавали виртуальные предметы из игры, такие как оружие или даже персонажей целиком, за настоящие деньги. «Когда я впервые услышал об этом, я не поверил и сказал: „Не может быть“, — говорит Сон.

В этом отношении *Lineage* ничем не отличалась от подобных игр. Во всем мире фанаты онлайн-игр выставляли на продажу свои виртуальные доспехи и оружие и получали за это настоящие деньги. «Люди предлагали реальные деньги за предметы в игре, которые не были реальными, — рассказывает Рич Фогель, продюсер *Ultima Online*. — В *Ultima Online* дома и замки стоили реальных денег. Если у тебя был виртуальный дом в хорошем районе, то ты мог получить за него 10 000 долларов».

Вера в то, что у предметов в виртуальных мирах есть реальная ценность, окрепла после того, как экономист Эдвард Кастронова опубликовал свою работу «Виртуальные миры: рассказ очевидца о рынке и обществе в кибернетической реальности». Его работа 2001 года базировалась на изучении экономики *EverQuest*, популярной в то время американской ролевой онлайн-игры. Кастронова пришел к выводу, что в Норрат — вымышленном мире *EverQuest* — ВВП на душу населения составляет 2266 долларов — больше, чем в Китае и Индии, и почти столько же, сколько в России. Преподаватель Университета штата Калифорния отметил, что если бы Норрат была настоящей страной, то с такими цифрами она бы занимала 77-е место в списке самых богатых стран мира.

К 2004 году было подсчитано, что объем международной торговли виртуальными игровыми предметами составляет порядка 100 миллионов долларов. И поскольку в этой области начали крутиться серьезные суммы, очень скоро возник новый бизнес — «золотой фарм». Подобные предприятия возникали прежде всего в странах с бедным населением вроде Китая или Мексики. Наемные работники сутками трудились в онлайн-мирах, собирая доспехи, оружие и артефакты, которые впоследствии могли быть проданы за реальные деньги. И хотя очень сложно определить масштабы золотого фарма, некоторые наблюдатели высказывали предположение, что к 2008 году в этой индустрии было занято порядка 400 000 человек, каждый из которых зарабатывал в среднем по 145 долларов в месяц. Золотой фарм был спорным явлением. Игровые компании боялись, что неустанное накопление ресурсов и предметов, производимое такими игроками, может вызвать дефляцию в созданных ими виртуальных мирах, если редкие предметы станут широко доступными, или же, напротив, вызовет инфляцию, поскольку цены в игре резко поднимутся из-за большого количества цифровых денег, поступивших в обращение.

«Экономика в играх была очень серьезной, и нужно было думать об инфляции

и дефляции, — рассказывает Фогель. — Фармеры — те, кто занимались золотым фармом, — на баланс влияли очень серьезно, и поэтому их постоянно выслеживали и пытались изгнать из игры. Большинство покупателей приобретало у фермеров виртуальные деньги. Фермеры позволяли людям сэкономить время — вот почему у них покупали виртуальные ресурсы и вещи».

Обеспокоенные этим фактом создатели онлайн-игр стали нанимать на работу экономистов, чтобы те помогли им в управлении макроэкономикой в виртуальных мирах. Помимо этого создателей беспокоил тот факт, что если золото и виртуальные предметы благодаря усилиям фермеров станут широко распространенными и предельно доступными, то у людей не останется никакого стимула продолжать играть в эту игру.

Эти опасения привели к многочисленным попыткам остановить или как-то ограничить золотой фарм. Sony Online Entertainment, издатель игры *EverQuest*, в попытке взять рынок под контроль создала официальную систему по обмену настоящих денег на виртуальные. NCSoft угрожала фермерам судебными преследованиями за то, что они нарушали права на интеллектуальную собственность, поскольку по закону все виртуальные предметы принадлежат создателю игры. Blizzard принялась выгонять из *World of Warcraft* игроков, заподозренных в золотом фарме. «Некоторые компании взламывали аккаунты людей, выгребали все их золото и затем продавали его, — рассказывает Пардо. — Это действительно вредно для игры, и мы много работаем над тем, чтобы искоренить это явление полностью».

К тому же игровая индустрия описывала предприятия, занимавшиеся золотым фармом, как фирмы с поистине рабской моделью труда, хотя доказательств этого было явно не достаточно. В Китае, где и находились большинство фермерских фирм, зарплата рядовых работников была примерно такой же, как в среднем по региону, да и условия труда в таких фирмах зачастую были лучше, чем в большинстве китайских компаний.

Однако не все разработчики виртуальных миров негативно отнеслись к продаже своих цифровых валют. Компания Linden Lab из Сан-Франциско сделала обмен валют одной из главных особенностей игры *Second Life*, вышедшей в 2003 году и ставшей своеобразным виртуальным эквивалентом фестиваля Burning Man, который каждый год проходит в пустыне Блэк-Рок, штат Невада, где тысячи людей проводят восемь дней, выстраивая сказочный город на дне пересохшего реликтового озера.

Основатель Linden Lab Филип Роуздейл рассматривал *Second Life* как место, в котором люди могли бы встречаться, заниматься делами, общаться и самовыражаться. «Я думал, что у этого мира будет масса преимуществ перед настоящим миром, — го-

ворит Роуздейл. — Можно было строить разные штуки, которые возможно создать в цифровом пространстве, но нереально построить в настоящем мире — и с точки зрения архитектуры, и в связи с другими ограничениями вроде невозможности двигаться очень быстро или же изменять свою личность».

Во многом *Second Life* была идейным преемником текстовых миров, которые вышли из *MUD*, — например, игра *LambdaMOO*, в которой игроки могли создавать интерактивные виртуальные объекты. «Предшественниками *Second Life* определенно были текстовые виртуальные миры, которые были относительно открытыми и поддерживались людьми, создававшими разные штуки», — рассказывает Роуздейл. В соответствии с представлением Роуздейла о том, что пользователи могли делать со своей виртуальной планетой все, что угодно, *Second Life* давала игрокам авторское право на все свои творения и позволяла им продавать их за настоящие или виртуальные деньги¹. «Мы просто понимали, что все, что ты создал в *Second Life*, аналогично содержанию твоей собственной веб-страницы. Если ты хотел, чтобы в твоей игре было много оригинального контента, и если ты хотел произвести на людей впечатление, то не было никакого смысла в том, чтобы нам как создателям заявлять какие-то права на контент».

Объекты, которые создавались населением *Second Life*, варьировались от одежды для виртуальных альтер эго до интерактивных объектов, которые развлекали и удивляли. «Много объектов создавались на стыке живописного искусства и дизайна, многие брали объекты из реального мира и радикально их изменяли, — рассказывает Роуздейл. — В игре словно завелся художник с волшебной палочкой, и как только эта палочка оказывалась у тебя в руках, ты получал возможность создавать массу удивительных вещей. То есть как только ты сказал бы: „Санта-Клаус“, то Санта-Клаус прилетел бы к тебе на северных оленях. Если ты оказывался рядом с парнем, у которого была одна из таких штук, то это здорово тебя удивляло. Парень продавал такие вещи по 50 долларов каждую, и его работы были едва ли не самыми желанными вещами на свете».

И в то время, как подписчики *Second Life* могли получать прибыль от своих виртуальных творений, Linden Lab получала прибыль от продажи виртуальной недвижимости и поддержки Lindex — пунктов обмена валют, в которых можно было обменять американские доллары на линден-доллары, виртуальную валюту *Second Life*. «В Lindex

¹ В отличие от большинства онлайн-игр *Second Life* — это единое целое. Все игроны существуют в одном мире, а не в различных копиях на раскиданных по всему миру серверах, как пользователи подавляющего большинства онлайн-игр, в том числе и *World of Warcraft*.

ежедневно торгуется по 300 000 долларов в день, — рассказывает Роуздейл. — Можно как вкладывать деньги, так и выводить их из обращения. Это абсолютно открытый рынок — цена ни на бит не регулируется. Фактически мы все время вводим новую валюту на рынок для того, чтобы обменный курс оставался неизменным. Это валютная политика: денежная масса увеличивается для того, чтобы соответствовать росту ВВП».

* * *

Тем временем в Южной Корее появилось большое количество игровых издательств, которые возникали вследствие взрывной популярности компьютерных игр и интернет-кафе, которые выросли на *StarCraft* и *Lineage*, и значительным инвестициям корейского правительства. Многие из этих компаний начали экспериментировать с бизнес-моделями в надежде уйти от модели подписки на *Lineage*, что в итоге бы привело в онлайн-игры еще большую аудиторию. Некоторые попытались реализовать идею микроплатежей, когда люди платили не за саму игру, а покупали своим виртуальным персонажам дополнительные вещи.

В этом подходе был здравый смысл. Далеко не у всех корейцев были кредитные карты, но у большинства были мобильные телефоны, которые можно было использовать для совершения небольших платежей. Символом такого подхода стала следующая популярная игра от Nexon — вышедшая в 2004 году *Crazyracing Kartrider*, своеобразная версия *Super Mario Kart*, в которой кawaii персонажи гоняли на картах. В нее можно было играть бесплатно, но вместе с тем игрокам предлагался широкий модельный ряд транспортных средств, автомобильных аксессуаров и разных усовершенствований, которые можно было приобрести за деньги в диапазоне от 10 центов за новую расцветку до 10 долларов за самые навороченные карты.

К началу 2000-х годов южнокорейские игровые компании, добившись огромных прибылей у себя на родине, решили начать экспансию на весь мир. Они начали не только выходить на развитые игровые рынки Японии, Северной Америки и Европы, но и применять бизнес-модель *free-to-play* для завоевания самой густонаселенной страны в мире — Китая.

Как и Южная Корея до появления *Jurassic Park*, китайская игровая индустрия страдала от повсеместного пиратства, которое подрывало продажи немногочисленных китайских игровых компаний вроде Beijing Golden Disc, издателя ура-патриотической компьютерной игры на тему корейской войны *Chinese Airforce*, вышедшей в 1996 году. Но для населения Китая, в массе своей не имевшего собственных компьютеров и кредитных карт, южнокорейская модель *free-to-play* онлайн-игр подходила идеально. Корейские игры, такие, как *MapleStory*, *Lineage* и *Crazyracing Kartrider*, становились попу-

лярными в Китае почти по той же схеме, как в Южной Корее, что было продиктовано открытием в Китае бесчисленных игровых компьютерных салонов.

На рост популярности компьютерных игр коммунистическое правительство Китая ответило по-своему. С националистической точки зрения власти не могли спокойно смотреть на то, как большое количество китайцев играет в иностранные игры, и поэтому было принято решение о пятилетней инвестиции 1,8 миллиарда долларов в разработку 100 отечественных онлайн-игр. Во второй половине 2000-х в Китае уже существовала процветающая игровая индустрия, создававшая игры, нацеленные на китайский рынок, — например, такой продукт, как *Learn From Lei Feng Online*, вышедший в 2006 году, где игроки должны были последовать примеру Лэй Фэна, солдата Народно-освободительной армии Китая, которого в Китае превратили в идола за его самоотверженность и преданность маоизму и который надеялся встретиться с Председателем КПК Мао Цзэдуном. Но самой популярной игрой стала *Fantasy Westward Journey*, созданная в 2004 году компанией NetEase многопользовательская игра, основанная на китайской легенде «Путешествие на Запад». Действие игры разворачивалось в период китайской истории, известный как период Сражающихся царств (с 475 по 221 до н. э.), который закончился объединением Китая. Онлайн-интерпретация этой легенды принесла компании NetEase огромный успех: на пике популярности насчитывалось более 1,5 миллиона активных игроков.

Но одновременно с этим китайское правительство рассматривало видеоигры как национальную угрозу, фактор тлетворного влияния на китайскую молодежь. В 2004 году министерство культуры Китая принялось искать в иностранных играх содержание, которое могло «негативно повлиять на национальную славу», «нарушить общественный строй» и пошатнуть «национальное единство». Шведская историческая стратегия *Hearts of Iron* была запрещена, поскольку в ней Тибет, Синьцзян и Маньчжурия рассматривались как независимые от Китая регионы². Остальные запреты были куда более странными — например, запрет игры *FIFA Soccer 2005* компании Electronic Arts. Правительство также запретило любую рекламу видеоигр. В конце 2007 года доклад пекинского исправительного учреждения для малолетних преступников завершался сообщением о том, что треть малолетних нарушителей совершали преступления под влиянием видеоигр и онлайн-порно. Президент Китая Ху Цзиньтао приказал очистить «интернет-культуру», что привело к повальному запрету на открытие новых интернет-кафе и игровых салонов с мая по декабрь 2007 года.

2 События в *Hearts of Iron* относятся к 1936—1948 годам. В этот период Тибет, Синьцзян и Маньчжурия еще не являлись частью Китая.

Самой агрессивной попыткой Китая взять под контроль видеоигры стала система противодействия игровой зависимости, которая была реализована в 2007 году. Электронная система отслеживала, сколько времени тратят люди на игры, и если человек превышал лимит в три часа в день, его автоматически лишали доступа к игре или же отключали в ней все наиболее важные функции. Программное обеспечение системы, которое все китайские компании были обязаны включать в свои онлайн-игры, содержало паспортные данные практических всех компьютерных пользователей, и поэтому власти могли точно определить, кто именно играет слишком много. Изначально система создавалась с расчетом взять под контроль всех игроков в онлайн-игры, но после возражений со стороны достигших совершеннолетия игроков китайские власти решили применить ее только к геймерам до 18 лет. Подобную идею Китай позаимствовал у Южной Кореи, которая представила очень похожую систему в 2004 году, проявляя сильное беспокойство относительно страсти молодых людей к онлайн-играм.

Обеспечив популярность компьютерных игр в Китае, корейская модель *free-to-play* оказала заметное влияние и на немецкую игровую индустрию. Немецкие компании взяли на вооружение стратегию микроплатежей, которая уже была обкатана в Корее, и сделали ставку на браузерные игры, а не на игровые салоны азиатского типа, которых в Европе попросту не было.

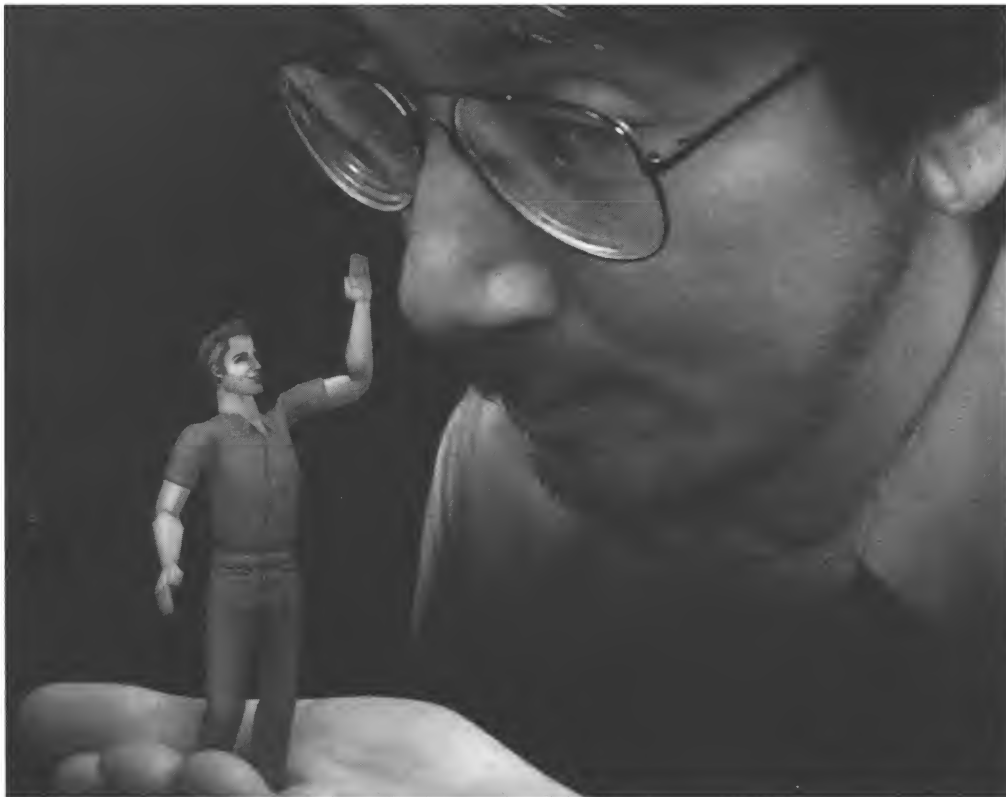
Одной из первых немецких компаний, которые стали придерживаться такого подхода, стала компания Bigpoint. Эта гамбургская компания появилась в 2002 году и начала заниматься созданием онлайн-игр вроде *Hockey-Manager*, в которых нужно было заниматься управлением спортивных команд.

«Наша ключевая миссия — это очень простые игры, в которые можно играть в браузере, — рассказывает Нильс Хольгер Хеннинг, отвечающий в Bigpoint за бизнес-разработки. — Не нужно скачивать, устанавливать или получать права администратора. А это означает, что мы предлагаем игры, в которые можно играть всюду, где есть интернет, — в офисе, в университете, дома, в интернет-кафе, где угодно. Мы даем играть в наши игры бесплатно, а прибыль получаем благодаря активным пользователям, которые покупают разного рода виртуальные товары или предметы».

И хотя первые игры, создаваемые Bigpoint и другими подобными компаниями, были статичными, совершенно не привлекательными с точки зрения графики, по мере роста широкополосного подключения и возможностей веб-браузеров немецкие игровые компании начали предлагать все более и более сложные и интересные с графической точки зрения игры, которые обладали некоторыми чертами онлайн-игр, как, например, трехмерная игра *Pirate Galaxy*, которая вышла в 2010 году. Подобные

немецкие компании даже начали работать за пределами родной страны, создавая *free-to-play*-игры для остальной Европы и Северной Америки.

К концу 2009 года стало ясно, что нововведения южнокорейских разработчиков конца 1990-х и начала 2000-х радикально перекроили видеоигровой бизнес на глобальном уровне. Корейцы реализовали революционные бизнес-модели, поспособствовали зарождению китайской игровой индустрии, превратили игры в национальный вид спорта и покончили с гегемонией японских, американских и европейских игровых разработчиков.



Большой брат: Уилл Райт осматривает один из своих симсов.
Из архива Electronic Arts

МАЛЕНЬКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

За всем происходящим руководители компании Maxis наблюдали с явным непониманием. Перед ними стоял соучредитель компании Уилл Райт, чья игра *Sim City* поддерживала на плаву компанию на протяжении 1990-х, и то, что он сейчас пытался им объяснить, здорово смахивало на потенциального победителя в конкурсе на звание самой худшей игры, какую только можно себе представить.

Она называется «Кукольный домик», объяснял Райт, поскольку немного на него похожа. Руководители тревожно заерзали на стульях. В этом домике, который вы сами спроектировали, живут крошечные человечки, и они смотрят телевизор, готовят еду, ходят на работу и спят по ночам. «А потом случается что-то из ряда вон выходящее? — с надеждой в голосе спросили у него боссы. — Кто-нибудь изымает этот дом за пропуск платежа по кредиту?» «Нет. Это симулятор, здесь нет цели спасти весь мир», — ответил им Райт.

Maxis отказалась финансировать новый проект Райта. «Он выглядел слишком приземленным: ходить в туалет, выносить мусор, — рассказывает Райт. — На то время в большинстве игр нужно было спасать мир или же летать на реактивном истребителе. А тут ничто не говорило об амбициозности игры. Люди были очень зациклены на идее, что если есть игра об определенных персонажах, то, значит, обязательно должен быть сюжет».

Идея «Кукольного домика» — игра в итоге была выпущена в 2000 году под названием *The Sims* — возникла из прочитанной Райтом книги по теории архитектуры «Язык паттернов» Кристофера Александра. «Александр — физик, который пришел в архитектуру и был разочарован тем, что архитектура для него оказалась недостаточно научна, — рассказывает Райт. — Он хотел, чтобы все принципы архитектуры были сведены к фундаментальным понятиям, и об этом его книга». «Язык паттернов» описывает 253 «паттерна» — коротких принципов, которые, как верили Александр и его соавторы, помогут архитекторам и градостроителям при проектировании жилых

пространств¹. «Я хотел, чтобы *The Sims* была игрой про архитектуру, в которой все, что вы делали, оценивалось бы с точки зрения простого человека, — рассказывает Райт. — Изначально в *The Sims* люди должны были создавать архитектуру».

Для создания виртуальных людей, которых назвали симсами в честь жителей *Sim City* и которые могли бы оценить строительные достижения игрока, Райт вернулся к своей игре 1991 года *Sim Ant*. *Sim Ant* представляла собой симулятор колонии муравьев, и эта игра была основана на научно-популярной книге «Муравьи» Берта Холлдоблера и Эдварда Уилсона, получивших за нее Пулитцеровскую премию, — всестороннем исследовании поведения, психологии и экологии муравьев на 752 страницах. В *Sim Ant* Райт смоделировал выделение феромонов отдельными муравьями, что оказывало влияние на поведение остальных муравьев из того же муравейника, что на макроуровне выглядело так, словно весь муравейник обладает скоординированным поведением.

«В большинстве компьютерных игр есть детально проработанная окружающая среда, и игрок очень редко участвует в ее создании, — говорит Райт. — Мы же хотели иметь возможность поместить сима в какую угодно ситуацию и сделать так, чтобы все игроки вели себя предельно разумно, и муравьи для этого были самой подходящей моделью. Симсы следовали по феромоновым следам самыми странными путями. Важную роль в игре должна была играть реклама, из которой сим узнавал о способах и средствах удовлетворения всех своих потребностей».

К удивлению Райта, на поведение похожих на муравьев симов можно было смотреть без конца: «Виртуальные жители работали намного лучше, чем мы думали, и наблюдать за их действиями хотелось без остановки». И хотя изначальная идея *The Sims* о строительстве домов оставалась без изменений, игра Райта все больше и больше склонялась к наблюдению и взаимодействию с виртуальными человечками. «Мы их сделали немного тупыми, поскольку если бы они прекрасно справлялись с удовлетворением своих потребностей, то тогда игроку попросту нечего было бы делать, а так у игрока появились свои функции и задачи в игре».

Игровая концепция Райта пришлась ко времени, поскольку к моменту выхода *The Sims* в 2000 году на телевидении большой популярностью пользовались реалити-шоу вроде «Большой брат» и «Американский идол», которые были построены на врожденном желании людей подглядывать за чужой жизнью. «Я всегда отмечал и в других, и в себе эту склонность и со временем пришел к выводу, что люди в массе своей — существа самовлюбленные: все, что касается их самих, будет для них в десять раз

1 Паттерн 159, например, утверждал, что в каждую комнату в здании естественный свет должен попадать по крайней мере с двух сторон.

интереснее и увлекательнее, чем самые великие подвиги героев, и не важно, что их жизнь объективно является заурядной и скучной, — рассказывает Райт. — В *The Sims* с определенного момента — как правило, с первых шагов — все начинают заниматься одной штукой — вводить самих себя в игру наряду со своей семьей, домом и соседями. И вот тогда они приступали к игре в свою собственную жизнь, они становились своего рода супергероями — даже если ничего выдающегося в этом не было. Удивительно, но телевидение пошло в том же направлении. Ты хотел посмотреть на гламурных людей в экзотических местах, а теперь ты вынужден смотреть, как средне-статистические Джо сидят, пьют пиво и обсуждают своих жен. В этом есть что-то вуайеристское, и в *The Sims* было много вуайеризма.

Райт не был первым человеком, который исследовал видеоигры с точки зрения вуайеризма и нарциссизма. В 1984 году Activision купила права на программу *Pet Person* Рича Голда, созданную под впечатлением от помешательства на так называемых *Pet Rock*, камнях с наклеенными на них глазами, которыми в семидесятых увлекались миллионы людей. Пользователи никак не могли взаимодействовать с *Pet Person*. Вместо этого они тупо наблюдали за тем, как анимированный персонаж блуждал по виртуальному дому. «*Pet Person* до нас добрался уже фактически банкротом, — рассказывает соучредитель Activision Дэвид Крэйн. — Идея сделать компьютерную версию *Pet Rock* выглядела очень заманчиво, но я пришел к выводу, что в виде неинтерактивного аквариума игра едва ли сможет возместить затраты, и поэтому я решил добавить двухстороннюю интерактивность. Тогда бы получилась искусственная форма жизни, с которой уже можно было общаться».

Благодаря усовершенствованиям Крэйна игроки получили возможность взаимодействовать со своим виртуальным другом, покупать ему еду, делать так, чтобы он писал письма и играл с ними в карты. Вышедшая в 1985 году под названием *Little Computer People* игра обрела культовый статус, но Activision теряла на ней деньги. «У игры были немногочисленные, но очень стойкие приверженцы, настоящие фанатики, — рассказывает Крэйн. — Мы получили письмо от бабушки, которая купила два Commodore 64 и два монитора, чтобы у каждого из ее внуков был собственный виртуальный любимец. У операционной системы Commodore 64 была программная ошибка, которая могла испортить дискету, и в таком случае личность и статус каждого маленького компьютерного человечка начинал беспрерывно сохраняться. Люди с ума сходили, когда их питомец умирал, поэтому я создал для нашего клиентского отдела своего рода „госпиталь“. Можно было послать туда на дискете своего маленького компьютерного человечка, и там его реанимировали, в большинстве случаев полностью восстанавливая его индивидуальность».

На следующий год Activision вновь рискнула выйти на эту территорию с симулятором жизни *Alter Ego*. Питер Фаваро, незадолго до этого получивший докторскую степень по философии, создал *Alter Ego* в попытке начать карьеру психолога. «На создание игры меня сподвигла бедность, — рассказывает он. — Я только-только получил докторскую степень по психологии, мне было 26 лет, а выглядел я еще моложе. Настолько молодо, что даже настоящие психи не решались доверить свое психическое здоровье такому ребенку, как я. Я жил в небольшой квартире в районе Норт-Шор на Лонг-Айленде, в окружении столь большого количества специалистов в психиатрии, что даже „Старбаксов“ в Сиэтле, наверное, будет меньше». Отчаянно нуждавшийся в средствах к существованию Фаваро решил сделать игру, в которой он мог бы задействовать свои знания психологии. «Я хотел, чтобы люди без страха перед реальными последствиями экспериментировали с выборами и результатами, встречаясь в игре со всем тем, с чем сталкивались в обычной жизни. Я хотел, чтобы люди видели, что будет с каждым, если стать злодеем, ученым, священником или шлюхой — сделать то, о чем они всегда мечтали, но на что у них не хватало смелости», — рассказывает он.

Чтобы собрать информацию для построения ситуаций и вариантов в *Alter Ego*, Фаваро опросил более тысячи человек, выясняя, что их заставило поступить в жизни так или иначе и какие именно решения действительно сильно повлияли на их последующую жизнь. «Я потратил на это год и действительно был этим одержим, — рассказывает он. — Я опрашивал людей, чтобы получить представление от том, что люди думали о самых важных событиях и решениях в своей жизни. Затем я приукрасил их воспоминания, чтобы сделать их интересными и эмоциональными. Одна из вещей, которая мне показалась странной, заключалась в том, что подавляющее большинство людей сами стремились поговорить со мной — абсолютно незнакомым человеком — об очень деликатных, личных темах. Если бы я был более умным человеком, то я бы смог предсказать, что примерно через 25 лет эти люди будут рассказывать о деталях своей личной жизни через *YouTube* или *MySpace*».

В *Alter Ego* игрок получал контроль над виртуальным персонажем, принимал решения в ключевых ситуациях и наблюдал за тем, как развивается жизнь и личность с рождения до самой смерти². Игра не чуралась сложных тем вроде секса, наркотиков, насилия и прочих щекотливых моментов. «Activision поддержала все, что я хотел включить в игру, и ничего в итоге не удалила. Когда маркетинговый отдел выразил

² *Alter Ego* была выпущена в двух изданиях — женском и мужском. Поскольку в 1980-х женщин-игроков было немного, версия для мужчин продавалась гораздо лучше.

беспокойство по поводу насилия и секса, которые, как я считал, были просто необходимы для того, чтобы как можно точно отобразить всю полноту и сложность жизненного опыта, то единственное, на что я согласился, — это предупреждающая надпись на упаковке», — рассказывает Фаваро.

Точно так же, как и *Little Computer People*, экспериментальная игра Фаваро стала своеобразным культом для сотен людей. «Я получал сотни обычных и электронных писем, в которых люди писали о том, как сильно повлияла на них игра в *Alter Ego*, — рассказывает Фаваро. — Это замечательно и лестно, но я никогда не хотел добиться именно такого результата. Меня всегда потрясает, когда люди говорят о том, сколько нового они узнали о себе, играя в *Alter Ego*». Низкие продажи *Little Computer People* и *Alter Ego* практически положили конец дальнейшим экспериментам в этом направлении и послужили дурным предзнаменованием для *The Sims*. Без поддержки Maxis и при незначительном финансировании Райт продолжал разработку своей игры про кукольный домик, даже несмотря на высокую вероятность того, что игра вряд ли увидит свет. Но в 1997 году перспективы проекта Райта внезапно стали куда более радужными. Поворотным моментом стало решение Electronic Arts купить Maxis.

«Electronic Arts раздумывала, покупать ли нашу компанию или нет, — рассказывает Райт. — Изначально они предполагали купить Maxis вовсе не из-за моей игры, но некоторые руководители Electronic Arts увидели *The Sims* и пришли от этого проекта в восторг, хотя мы вообще не рассказывали им о нашей игре».

Захотев увидеть *The Sims* в готовом виде, Electronic Arts приобрела Maxis и сразу же снабдила Райта необходимыми деньгами и большой командой, которая требовалась ему для окончания работ над игрой.

К тому времени, когда Electronic Arts пришла на помощь, Райт, находясь под впечатлением от *Quake*, кровавого шутера от первого лица, выпущенного в 1996 году компанией Id Software, несколько переработал концепцию своей игры. *Quake* положил конец партнерству Ромеро и Кармака, которое вознесло Id Software на вершину видеоигровой индустрии, но в то же время стало и значительным шагом вперед в области моддинга, который эта пара впервые реализовала в *Doom*. Игра поставлялась с собственным языком программирования — *QuakeC*, — который не только позволял игрокам создавать собственные карты в исходной игре, но и был достаточно гибким для создания абсолютно новых игр на движке *Quake*. *QuakeC* ускорил рост культуры моддинга, которую Id Software поощряла со времен *Wolfenstein 3D* и *Doom*. К концу 1996 года, спустя несколько месяцев после выхода *Quake*, команда из трех поклонников создала один из первых модов, которые смогли добиться признания в качестве отдельной игры, — *Team Fortress*.

Разработанная как многопользовательская игра, *Team Fortress* разделяла игроков на конкурирующие команды, составленные из солдат с разными способностями и сражавшиеся друг с другом в матчах на манер прохождения миссий в пейнтболе, когда нужно захватить вражеский флаг или всей командой провести через весь уровень важного человека, защищая его от атак конкурирующей команды. *Team Fortress* стала одним из самых популярных модов, и к 1999 году игровой разработчик Valve объединился с этими разработчиками-любителями для того, чтобы сделать из мода полноценную коммерческую игру. Помимо этого *Quake* также ввел в обиход еще одну возможность, которая, к удивлению Id Software, вызвала еще одну вспышку творческого самовыражения игроков. Поскольку *death matches* были главным фактором интереса для многих игроков в *Doom*, в Id Software решили, что фанатам было бы приятно получить возможность повторно просматривать свои игры, и добавили в *Quake* функцию записи игрового процесса³.

Поклонникам *Quake* потребовалось немного времени для того, чтобы найти альтернативное применение функции записи. Группа игроков, называвшая себя «Рейнджеры», стала первой, кто вкусил все прелести скрытого потенциала этой функции. «У нас был собственный IRC-чат, в котором было много как членов нашей команды, так и простых людей, которые сидели и чатились по ночам, — рассказывает Хит Браун, один из основателей «Рейнджеров», игравший под ником ColdSun. — Мы уже тогда делали видеозаписи наших достижений, чтобы показывать общественности, какие мы крутые, и участник под именем Sphinx в шутку сказал: „Нам нужно создать что-то вроде кино“. Он засмеялся, как будто сказал какую-то глупость, но некоторые из нас задумались. Я почувствовал, как по моей спине пробежал холодок. Я человек творческий и подумал, что было бы круто показать людям какие-то мои сюжеты и истории».

«Рейнджеры» попытались использовать функцию записи в *Quake* для создания короткого пробного фильма, который они назвали «Дневник кемпера». Это был 100-секундный ролик, рассказывавший историю убийства «кемпера» — этим термином в онлайн-играх называют игроков, которые не передвигаются по игровой карте, а все время сидят в засаде. «Рейнджеры» решили, что «кемпером» в их фильме станет разработчик *Quake* Джон Ромеро. «Мы тогда фактически каждый день играли на серверах Id Software, где проходили бета-тестирования *Quake* и сражались с остальными элитными кланами, которые обитали на этих же серверах вместе с разработчиками,

³ Идея игр, в которых можно было записывать свои подвиги и потом пересматривать запись, возникла раньше 1996 года. Именно эта идея легла в основу авиасимулятора 1992 года *Stunt Island* компании Disney Interactive, в которой игрокам нужно было становиться профи, а намере в игре записывала процесс полета.

пишущими сообщения в консольной строке⁴. К тому времени Джон Ромеро уже ушел из Id Software делать *Daikatana*, и у некоторых из нас, кто был близок к Id Software, было тяжело на душе», — объясняет Браун.

Сюжета в «Дневнике кемпера» практически не было, и «Рейнджеры» никогда и не рассматривали его иначе, чем эксперимент, своеобразный способ узнать, можно ли сделать кино в *Quake*. Несмотря на всю примитивность своего ролика, «Рейнджеры» выложили запись в онлайн и стали работать над своим первым *Quake*-фильмом — «Испорченный рейнджер». К их большому удивлению, «Дневник кемпера» стал сенсацией среди игроков в *Quake*. «Наш сайт упал под наплывом посетителей, — говорит Браун. — Неожиданно целая орда игроков решила присоединиться к нашему клану. Вокруг нас царил ажиотаж, поскольку многим не терпелось увидеть то, что мы делаем в следующий раз, а также чувствовалось немного ревности со стороны других кланов, которые в комментариях писали, что мы не игроки в *Quake*, а киношники».

Для многих тысяч игроков в *Quake* «Дневник кемпера» стал доказательством того факта, что с функцией записи и мощностью движка *QuakeC* каждый из них располагает своей собственной миниатюрной анимационной студией, которая открывает перед ними все возможности трехмерного мира *Quake* и позволяет создавать собственные фильмы. Вскоре сотни человек стали использовать *Quake* в качестве настольной киностудии. В конечном счете кто-то даже придумал название для зарождающейся сцены — «машинима» (от слов *machine* — машина и *cinema* — кино).

«Мы называли такие ролики *Quake*-фильмами, — рассказывает Браун. — А термин „машинима“, должно быть, придумал кто-то более образованный, чем группа подсевших на *Quake* придурков. Крутое слово ведь».

Машинима превратилась в глобальное движение, которому по мере его роста помогали и игровые разработчики, которые принялись добавлять похожие опции к своим играм для того, чтобы облегчить создание любительских фильмов. «Сообщество машинима действительно стало чем-то особенным, — рассказывает Браун. — Работа, которую они проделывают теперь, колоссальна по сравнению с тем, что делали мы. У них каждый год даже проводится церемония награждения на манер „Оскара“».

Взрыв интереса к моддингу и машиниме, случившийся благодаря *Quake* и более поздним шутерам от первого лица, оказал прямое влияние на подход Райта к работе над *The Sims*, в которой благодаря функции создания домов уже была заложена творческая составляющая. «Наблюдая за тем, как игроки в онлайн получают возможности для реализации своих творческих способностей, я был здорово впечатлен, — рас-

4 Фрэггинг — на сленге онлайн-игр этот термин означает убийство игрока-соперника.

сказывает Райт. — Мой интерес привлекало сообщество игроков в *Quake*, которые создавали собственные игровые оболочки и машинима. Нам так понравилась идея того, что игроки могут переделать любую часть игры, что мы создали весь необходимый инструментарий для того, чтобы им было легче делать это в *The Sims*. В каком-то смысле *The Sims* оставалась кукольным домиком, и мы хотели, чтобы у игрока возникло чувство, что до какой-то степени он может все переделать».

И если *Quake* поощряла игроков модернизировать своих вооруженных до зубов космических десантников, то команда Райта предложила инструментарий, который позволял игроку создавать новые одежды для своих симсов и разрабатывать новые образцы обоев. Команде создателей *The Sims* понравилась идея сломать определенные барьеры, которые существовали между игроком и разработчиком. Теперь игроки могли и сами создавать контент для игры — что, по мнению Люка Бартелета, которого Electronic Arts поставила во главе Maxis после слияния, сплотило онлайн-поклонников *The Sims* и постоянно побуждало их рассказывать об игре окружающим. «*The Sims* стала нашей первой попыткой выстроить сообщество и помогать в его построении, а не пускать все на самотек, — рассказывает Райт. — Мы проделывали много вещей с сообществом, что принесло определенные плоды, хотя и считалось своего рода экспериментом».

Команда Райта выкладывала в сеть демонстрации игрового процесса и спрашивала у зрителей, что именно должно произойти в дальнейшем, в надежде, что это убедит людей в том, что игровой процесс во многом зависит от них. «Мы запустили игру и дважды в секунду выкладывали в сеть скриншот. Игроки могли спрашивать: а можете ли вы сделать вот так? Они удаленно играли в игру через наши машины, чтобы получить представление о том, насколько открытым был наш игровой мир, — рассказывает Райт. — Большинство фан-сайтов нуждались в контенте, и поэтому, когда мы выкладывали очередное изображение, они тут же брали его к себе на сайт, чтобы было о чем писать и что обсуждать. Например: „Вот тут целый сюжет о том, как симсы идут в ванную“, который был основан на наших картинках. На то время это совсем не выглядело как нечто невероятное, но у нас появилось несколько сотен убежденных фанатов, которые рассказали о нас следующей тысяче человек, а те в свою очередь — следующим 10 000 человек».

К февралю 2000 года, когда официально вышла *The Sims*, ажиотаж в интернете уже достиг своего пика. Некоторые фанаты с помощью инструментария, выпущенного Electronic Arts незадолго до выхода игры, уже за недели до запуска создавали одежду и обои для своих будущих симсов. «*The Sims* стала успешной с первого же дня — во многом благодаря сообществу, которое мы выстраивали все это время», — говорит Райт.

Соединение творчества, вуайеризма и человечности привлекло аудиторию, которая до этого вообще не интересовалась обычными видеоиграми. Эта игра отобрала у *Myst* звание самой продаваемой игры для ПК. По разным оценкам, большую часть игроков в *The Sims* составляли женщины — невиданная пропорция для вида развлечений, в котором традиционно доминировали мужчины.

К тому же игроки в *The Sims* продемонстрировали неожиданный подход к игровому миру, хотя в целом он отражал ту тенденцию использования игрового контента, которая наметилась в *Quake* и остальных шутерах от первого лица. «Люди использовали эту игру для рассказа своих историй, — рассказывает Райт. — Мы ожидали чего-то подобного, но на деле все оказалось куда успешней, чем мы думали. Можно было делать скриншоты, добавлять к ним текст и рассказывать истории. Мы включили такую функцию в игру, и с помощью одного клика мышкой в игре можно было загружать картинку в сеть, на наш сервер, где любой мог прочитать эту историю. И эта функция стала пользоваться огромной популярностью — когда мы поняли, что к чему, у нас уже было 100 000 историй».

Для многих игроков, которые создавали свои фотоистории, используя *The Sims*, игра стала средством самовыражения. «В основе своей *The Sims* есть игрушка, и люди игрались с ней, и в какой-то момент они отождествляли себя со своими игровыми персонажами и начинали создавать историю, — рассказывает Райт. — Существует переход от открытой игры к более четкому повествованию, у некоторых людей это выражается в переходе от развлечения к самовыражению. У большинства историй был подтекст. Одна женщина писала о том, как она разругалась со своей сестрой и как ей удалось выйти из сложившейся ситуации. Из этого можно сделать вывод, что она хотела рассказать свою историю для того, чтобы другие люди знали, что они тоже могут выйти из таких ситуаций. Такой человек вряд ли бы когда-нибудь написал книгу, или рассказ, или что-нибудь еще, но с помощью *The Sims* она могла донести свою историю до окружающих, и та действительно вызвала сильный эмоциональный отклик у большого количества людей».

Quake и *The Sims* сделали концепцию игр, которые поощряют пользователей создавать свой контент, общепринятой. Размывание границ между игроком и создателем на протяжении всех 2000-х оказывало мощное влияние на развитие видеоигр. Каждый шутер от первого лица, вышедший на ПК, стал включать функцию моддинга, и к концу десятилетия такие функции стали использоваться и в консольных шутерах — например, в *Halo 3*, вышедшем в 2007 году. *The Sims 2*, вышедшая в 2004-м, стремилась развить сюжеты, создаваемые игроком, в том числе и с помощью видеоинструментария, позволявшего создавать машинимы. Все чаще стали появляться

моды, становившиеся полноценными коммерческими играми⁵. Один из таких модов — карта *Autumn Tower Defense*, созданная для вышедшей в 2002 году игры *World Of Warcraft III*, — и вовсе положил начало новому жанру, который получил название «защита крепости»: здесь игроки сооружали башни, помогавшие отражать нападения врагов. Создатели вышедших в 2007 году интернет-игр *Flash Element TD* и *Desktop Tower Defense* отточили эту концепцию и популяризировали жанр.

Некоторые моды порою даже доставляли игровым компаниям крупные неприятности. В 2003 году голландский хакер Патрик Вилденберг забавлялся с идеями модов для ПК-версии *Grand Theft Auto: San Andreas*, которую в 2004 году выпустила компания Rockstar Games, и во время изучения внутренней механики игры наткнулся на скрытую сексуальную сцену. Rockstar еще до выхода продукта убрала интерактивную секс-сцену из игры, но удалять миллионы строк компьютерного кода было слишком сложной и нудной работой, и поэтому компания просто заблокировала эту часть игры.

Вилденберг создал мод «Hot Coffee», который включал в себя эту наполовину законченную секс-игру, и выложил его в интернет, так что попробовать сыграть мог любой желающий. «Hot Coffee» появился в тот самый момент, когда Rockstar отчаянно отбивалась от обвинений в том, что их игровой сериал *Grand Theft Auto* косвенным образом повинен в большом количестве тяжких преступлений в США. Мод Вилденберга лишь усилил скандал, уже бушевавший вокруг *Grand Theft Auto*. Сенатор-демократ Хилари Клинтон обвинила Rockstar в покушении на детскую невинность и потребовала, чтобы Федеральная торговая комиссия провела соответствующее расследование. Изначальное утверждение, что Rockstar не имеет ничего общего с этой секс-игрой, было быстро опровергнуто после того, как хакеры обнаружили ее в версиях для PlayStation 2 и Xbox. Мод «Hot Coffee» обернулся для Rockstar настоящей катастрофой. Скандал побудил австралийские власти запретить продажу *Grand Theft Auto: San Andreas*, а европейская рейтинговая организация подняла возрастной ценз игр до отметки «Только для взрослых». В США Rockstar пришлось снимать игру с магазинных полок и полностью удалять из игры нашумевшую сцену сексуального характера для того, чтобы успокоить всех возмущавшихся.

Несмотря на инцидент с «Hot Coffee», к середине 2000-х уже появилась масса игр, вся механика и действие которых были построены на том, что пользователь сам бу-

⁵ Созданный канадским студентом Мин Ле и американским студентом Джессом Клиффом в 1999 году мод *Counter-Strike* для шутера *Half-Life*, вероятно, был одним из самых популярных. Все действие в *Counter-Strike* сводилось к противостоянию двух команд — террористов и спецназа. Этот мод добился огромного успеха, и к началу 2000-х каждый месяц в него играло примерно 1,7 миллиона человек.

дет создавать контент. Английский игровой разработчик Питер Молиньё в своей игре 2005 года *The Movie* подхватил движение машинима. У него получился бизнес-симулятор, где игроки должны были управлять киностудией и создавать машинима-фильмы, в которых участвовали виртуальные актеры и выстраивались виртуальные декорации. Результаты своих творческих усилий игроки могли выкладывать в сеть.

Для того чтобы справиться с ожидаемым валом контента, студия Молиньё Lionhead Studios наняла на работу бывшего пресс-секретаря Сэма ван Тилберга, который стал представлять интересы игрового сообщества, просматривать фильмы и управлять отношениями в сообществе игроков *The Movie*. «Как только ты начинаешь задумываться о съемках собственного фильма, то большинство игроков сразу же хотят повторить свой любимый кинофильм или даже задействовать реальных звезд, которыми они восхищаются, — рассказывает ван Тилберг. — За первые несколько месяцев после выхода *The Movie* количество фильмов о Бэтмене, Джеймсе Бонде и вариаций „Звездных войн“ было астрономическим. Каждую неделю мы удаляли с сервера тысячи подобных фильмов из-за возможных проблем с авторскими правами».

Несмотря на такое количество плагиата, в сообществе *The Movies* родился один из самых удачных машинима-фильмов, созданных в первое десятилетие нового века, — *The French Democracy*, 13-минутный фильм парижанина Алекса Чана. *The French Democracy* стала своеобразным ответом Чана на массовые беспорядки на расовой почве, которые произошли во французской столице в ноябре 2005 года. В этом фильме рассказывалась история группы парижан африканского происхождения, которые ежедневно сталкиваются с проявлениями расизма, и терпение их лопается, когда два темнокожих подростка умирают во время бегства от полиции. «Этот фильм выделялся из общей массы, потому что это было личное высказывание о чем-то, что было одной из самых животрепещущих мировых новостей, — рассказывает ван Тилберг. — Алекс жил в Париже и своими глазами видел все происходящее, о котором многие люди узнавали только в новостях по телевизору. Именно этот фильм захватил воображение многих людей. Так всегда бывает, когда игры несут в себе некое послание, которое побуждает людей к активному обсуждению определенных проблем как в собственной жизни, так и в окружающем мире. Для меня именно в этот момент видеоигры вошли в мейнстрим и смогли стать искусством».

Интеграция игры и творческого потенциала игрока, которой пытались достичь создатели *The Movies*, была еще больше усилена *Media Molecule*, британской игровой студией, сформированной в 2006 году группой бывших сотрудников Lionhead. Студия *Media Molecule* была создана под игру *Rag Doll Kung Fu* одного из учредителей компании Марка Хили. Игра представляла собой сумасшедшие и забавные едино-

борства между похожими на кукол персонажами. Эту игру Хили написал в свободное от работы время и выпустил в 2005 году. *Rag Doll Kung Fu* неожиданно для всех стала хитом, но в планах всех сотрудников Media Molecule была куда более амбициозная игра — проект, который позволял бы игрокам делать свои собственные игры. «С самого начала создание контента было одним из важнейших аспектов нашей будущей игры, но мы не знали, каково должно быть его количество, — рассказывает Хили. — У нас на этот счет даже возникали споры. С одной стороны, у нас была мысль: „Нам просто нужно сделать хороший платформер и побудить людей к созданию контента“, а с другой стороны: „Эта игра должна быть своеобразным набором инструментов для создания игр“».

Эту дилемму решила Sony Computer Entertainment, когда Media Molecule принесла в лондонский офис компании демоверсию прототипа игры. «Мы несколько опасались так много говорить о создании контента и думали, что этим мы их только напугаем, — рассказывает Хили. — Некоторые из нас вообще считали, что им нужно что-то более привычное и безопасное, но Sony заинтересовала именно возможность создавать в игре контент. Они поняли, что было самой важной частью нашей работы».

Получив поддержку Sony, разработчики из Media Molecule создали для PlayStation 3 игру *LittleBigPlanet*, невероятно мощный инструмент по созданию разнообразных двумерных игр, чья сложность скрывалась за дружелюбной графической эстетикой альбома для переводных картинок. «Разработка механизма создания контента шла методом проб и ошибок, — рассказывает соучредитель Media Molecule Алекс Эванс. — Мы начинали с очень, очень примитивных инструментов — с малярного валика на длинной рукоятке или фена, который расплавлял различные предметы. Для того чтобы что-нибудь нарисовать, приходилось в буквальном смысле слова бегать. И мы уже продвинулись довольно далеко в этом проекте, прежде чем осознали, что это недостаточно весело. Поэтому нам несколько раз приходилось все переделывать и переписывать. Физики было слишком много, и поэтому мы ударились в другую крайность и создали невероятно сложную систему. На ее создание мы потратили год из тех трех лет, что игра находилась в разработке. Но и от этой системы нам пришлось отказаться. Была еще система штампов, в которой ты отпечатываешь вещи и составляешь их вместе, и это был единственный забавный момент на то время. И вот на базе этой идеи штамповки мы построили нашу систему анимации. Процесс создания всех объектов в игре, по существу, был процессом штамповки, и ты просто скруглял углы заготовки или обрезал их».

Система по созданию контента в *LittleBigPlanet* породила самый настоящий взрыв творческого потенциала игроков, что является редкостью за пределами компьютер-

ных игр. К концу июля 2009 года, спустя восемь месяцев после выхода игры в ноябре 2008 года, игроки загрузили более миллиона уровней на напоминавший социальную сеть портал *LittleBigPlanet*, и теперь все желающие могли загрузить их и поиграть в плоды их творчества. «Это поразительно, просто поразительно, — говорит Хили. — Игра оказалась куда более плодотворной, чем я предполагал. Кажется, первой вещью, которая меня поразила, был калькулятор. Очевидно, что это не самый веселый уровень для игры, но кто-то ведь потратил свое время на то, чтобы выяснить, как сделать в игре работающий калькулятор. А потом были парни, которые специально воссоздали старую аркадную игру *Contra*. Все, что происходило с нашей игрой, было попросту немыслимо».

Социальные сети, под впечатлением от которых *Media Molecule* создала свою систему совместного использования плодов творчества, оказали важное влияние и на игру Райта *Spore*, в которой главной темой была эволюция и которая вынесла концепцию игрока-созидателя, опробованную в *The Sims*, на абсолютно новый уровень.

В *Spore* игрок непосредственно участвовал в процессе эволюции формы жизни от зачаточного зоопланктона до сверхразвитой цивилизации, способной совершать космические путешествия. Как и в эволюционной биологии, Райт включил в игру массу научных идей, проверенных и непроверенных: от графического стиля образцов под электронным микроскопом и теории панспермии — веры в то, что жизнь на Землю была занесена кометой из космоса, — до предположений, высказанных астрономом Фрэнком Дрейком, который подсчитал, что в нашей Галактике примерно на 10 000 планетах существует разумная жизнь.

Райт надеялся, что *Spore* поможет людям в понимании процессов эволюции, хотя эволюционная модель в окончательной версии игры ближе всего была к теории разумного начала, к которой прибегали в США, пытаясь противостоять преподаванию в школах дарвиновской теории эволюции. «Я действительно хотел показать, что все живые существа развивались на протяжении долгого периода времени, постоянно приспосабливаясь к изменяющейся среде обитания. Происходило ли это по чьей-то высшей воле или это был эволюционный процесс, это уже другой вопрос, — говорит Райт. — В каком-то смысле даже нелепо, что в *Spore* демонстрируется теория разумного начала, что не относится ни к разряду науки, ни к области религии и является всего лишь вопросом политики. Если спросить людей, даже самых религиозных и консервативных, станет ясно, что никто не верит в теорию разумного начала. Они верят в то, что Бог сотворил Землю и все живое на ней, а это несколько другое».

В основе *Spore* лежал простой, но мощный инструмент, который позволял игрокам создавать абсолютно новые формы жизни и радикально переделывать уже существующие.

ющие, добавлять или убирать различные придатки в виде антенн, челюстей, хвостов и глаз. После этого игроки могли загружать своих существ в *Sporepedia*, своеобразный гибрид *Facebook* и *Flickr*, который был интегрирован в игру. *Sporepedia* не только позволяла игрокам демонстрировать собственноручно созданных существ, но также импортировать в игру формы жизни, созданные другими игроками, свободно населяя свой мир работами остальных.

«Одной из фундаментальных вещей, которые нам удалось реализовать, стал процесс созидания, в котором так или иначе участвовали все: когда ты играешь в *Spore*, неважно, хочешь ты быть создателем или нет, — все равно ты участвуешь в процессе творения, — рассказывает Райт. — Большая часть инструментов для такой работы была не просто легкой в использовании, а очень веселой. В *The Sims* мы много думали о том, как сделать инструменты легкими для использования. И там в этом плане все было нормально, но, разрабатывая *Spore*, мы полагали, что если мы сделаем эти инструменты еще и забавными, то в итоге получим еще больше контента».

Сплав свободного творчества и социальных сетей означал, что большую часть того, что вы видели и с чем взаимодействовали в *Spore*, было создано другими игроками. Сознательно подчеркиваемая открытость и свобода применения пользовательского контента в *Spore* ярко продемонстрировала, насколько за эти годы изменилась видеоигровая среда. Начав свое существование как среда, в которой условия задавали исключительно разработчики, видеоигры быстро превратились в среду, в которой потребители превращались в художников. Игры стали интерактивными не только с точки зрения ощущений, но и с точки зрения влияния игроков на тот мир, в который они погружаются, подвергая его постоянному расширению и модификации.



Эй, Пикачу!: Поклонник Nintendo лицом к лицу столкнулся со знаменитым покемоном.
Из архива Nintendo of America

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

Когда 21 мая 1998 года читатели японских газет взяли в руки утренние выпуски, они натолкнулись на полосную фотографию поля боя с поверженными самураями. Реклама сопровождалась смелым вопросом: «Потерпит ли Sega поражение в борьбе за правое дело?»

И это был отнюдь несправедливый вопрос. Sony PlayStation и Nintendo 64 просто смели сеговскую консоль Saturn с игрового рынка, оставив к марту 1998 года потребительское подразделение компании с убытками в 242 миллиона долларов. Но у Sega уже был ответ на собственный вопрос. На следующий же день в газетах вновь появилась фотография поля битвы, но на сей раз самураи уже поднялись и были готовы биться снова. В ноябре того же года Sega вернулась на рынок с абсолютно новой консолью — Dreamcast. Консоль представляла собой творческий зенит и коммерческий наadir компании.

Внутренние студии разработчиков Sega работали на Dreamcast бесперебойно. Они создавали передовые музыкальные игры от межгалактических танцев в *Space Channel 5* до *Samba de Amigo*, в которой под латинские ритмы нужно было трясти маракасами. Они первыми стали использовать *cel-shading*-графику и всю японскую модность в *Jet Set Radio*¹. Игровой разработчик Рейко Кодама создала одну из лучших японских ролевых игр начала 2000-х *Skies of Arcadia*, словно по сюжету книг Жюль Верна. Сеговская команда AM-2 создала *Outtrigger* — редкий пример того, как японский шутер, используя встроенный в Dreamcast модем, позволял играть онлайн. Помимо этого, Sega использовала модем с наборным вызовом для того, чтобы вывести в онлайн консольную ролевую игру *Phantasy Star Online*.

¹ Техника *cel-shading* делала трехмерные игры похожими на рисованные мультфильмы. Этот стиль стал пользоваться у разработчиков популярностью в начале 2000-х, появляясь в самых разных играх, включая гонки (*Auto Modelista* от Capcom) и шутеры от первого лица (*XIII* от Ubisoft). Самый известный пример использования такой техники — игра от Nintendo *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*, которая вышла в 2002 году и разделила поклонников этой игровой серии на согласных и несогласных, не хотевших, чтобы их любимая игра выглядела по-детски.

«Исао Окава, в то время бывший президентом Sega, демонстрировал стопроцентную уверенность в перспективах онлайн-игр, — рассказывает Юдзи Нака, глава сеговской студии Sonic Team, которая создала *Phantasy Star Online*. — Мы приняли решение сделать онлайн-версию *Phantasy Star*, потому что нам показалось, что эта серия лучше всего подходит для онлайн. Поскольку это была моя первая попытка создания такой масштабной онлайн-игры, то работа проходила методом проб и ошибок, мы пробовали и перепробовали массу вещей, прежде чем включить их в конечный продукт. Это был совсем другой опыт в создании и разработке игры».

Действие *Phantasy Star Online* происходило на живописной планете Рагор, которая разительно отличалась от мрачных виртуальных миров *Ultima Online* и *EverQuest* и с точки зрения графики, и с точки зрения игрового процесса. Вместе того чтобы поощрять игроков драться друг с другом, игра Наки мотивировала игроков действовать совместно против инопланетных монстров. «Я полагал, что в онлайн-среде людям понравится сотрудничать друг с другом и что такой подход вызовет у игроков интерес к онлайн-версии», — рассказывает Нака. В помощь игрокам, совместно исследующим игровой мир, Нака разработал систему, которая позволяла разноязычным игрокам общаться друг с другом посредством заданных списков слов и символов, которые тотчас переводились программой на нужный язык. Благодаря этой возможности и концентрации на сотрудничестве *Phantasy Star Online* укрепляла и поддерживала у игроков командный дух, чего так не хватало другим онлайн-играм.

Но самой амбициозной из всех этих новых сеговских игр была вышедшая в 1999 году игра Ю Судзуки *Shenmue*. На момент своего выхода *Shenmue* являлась самой дорогой игрой в мире. Судзуки потратил пять лет и по меньшей мере 20 миллионов долларов на то, чтобы при помощи армии художников, программистов и музыкантов осуществить свою задумку². Действие этой игры разворачивалось в японском городе Йокосука в середине восьмидесятых. Главным персонажем *Shenmue* был Рё Хадзуки, молодой человек, который хочет отомстить за смерть своего отца. Этот честолюбивый сюжет строился не только на чувстве потери и гнева Хадзуки, но и на подробной детализации Йокосуки восьмидесятых, которую можно было расценивать как снимок общества, находящегося на пересечении культур, когда традиции прошлого уступали место новой, современной Японии³. Судзуки давал игроку полную свободу действий в исследовании виртуальной Йокосуки: можно было любоваться достопри-

2 В работу над *Shenmue* было вовлечено так много людей, что заключительные титры игры шли десять минут.

3 Сюжет *Shenmue* должен был быть рассказан в серии из шести игр. Было выпущено всего две игры, и история так и осталась незаконченной.

мечательностями и звуками Японии восьмидесятых, заниматься побочными работами, разговаривать с жителями, ходить в рестораны и посещать игровые центры, где можно было поиграть на игровых автоматах Судзуки того времени.

Но, несмотря на всю амбициозность и креативность, усилия Sega по завоеванию мира потерпели фиаско. Когда Sony в марте 2000 года выпустила свою PlayStation 2, продажи Dreamcast остановились. В январе 2001 года побежденная Sega прекратила производство Dreamcast и вернулась к своему изначальному состоянию, превратившись в издателя игр для консолей своих победивших конкурентов. Спустя два месяца после выхода из консольного бизнеса Sega без особого шума — и только для Японии — выпустила на Dreamcast игру *Segagaga*, горькую эпитафию своей собственной судьбе. В *Segagaga* игрок должен был сделать то, что не получилось у Sega, — привести Dreamcast к успеху. Разработчик этой игры Тедз Окано с помощью *Segagaga* критиковал и своего работодателя, и всю игровую индустрию в целом. На каждом этапе сражения с безликой Dogma Corporation *Segagaga* разъясняла игроку реальность видеоигровой индустрии. Игровые разработчики, говорилось игроку, — это «недочеловеки», но их существование — неизбежная необходимость. В определенный момент игры виртуальные бизнес-консультанты убеждали игрока пожертвовать своей креативностью, ограничиться подражанием своим конкурентам и никогда не забывать, что видеоигры — это всего лишь продукт. Это была интересная критика от разработчика, которого волновало, что творческий потенциал видеоигровой индустрии подчиняется соображениям прибыли и что Япония теряет свою позицию передового производителя видеоигр. Но на первый взгляд страхи Окано относительно будущего японской игровой индустрии выглядели необоснованными. Япония по-прежнему оставалась крупнейшим потребителем видеоигр в мире, японские консоли по-прежнему доминировали на международном игровом рынке, и начиная с *Final Fantasy VII* японские ролевые игры — самый популярный игровой жанр в Японии — добились всемирного успеха. И тут появились покемоны.

Покемоны стали невиданным видеоигровым феноменом, который, словно цунами, пронесся по миру после дебюта в Японии в 1996 году. Изображения одного из главных героев игры — Пикачу, ярко-желтого мышеподобного существа с розово-красными щеками, — появлялись повсюду, очаровывая миллионы детей. И хотя покемоны изначально являлись лишь героями видеоигры, к сентябрю 1998 года, когда они достигли Северной Америки, они были уже полноценным мультимедийным брендом. Вслед за видеоигрой появились телевизионный аниме-сериал, карточная игра и манга. Благодаря всеохватному и мощному мерчандайзингу Пикачу можно было встретить повсюду — от простыней и подносов для хот-догов до самолетов

и полок магазинов игрушек. Спустя месяц после появления в США мультсериал про покемонов стал самым рейтинговым детским шоу. Через семь месяцев было продано более 2,5 миллиона картриджей видеоигры *Pokémon* и 850 000 наборов игральных карт *Pokémon*. На пике всеобщего ажиотажа был выпущен полнометражный мультфильм «Покемон: Фильм первый», премьера которого состоялась в ноябре 1999 года. Фильм заработал свыше 160 миллионов долларов и породил многочисленные продолжения. К началу 2000 года Пикачу был повсюду, окруженный обожанием детей и полнейшим недоумением родителей⁴.

Свой путь к мировому господству покемоны начали десятью годами ранее, когда японский игровой разработчик Сатоси Тадзири заинтересовался возможностью создания игры, в которой можно было бы соединять друг с другом портативные нинтендовские Game Boy. «Все использовали эту возможность для соревнования, — рассказывал он в интервью изданию *Time Asia*. — Идея, которая возникла у меня, заключалась в обмене информацией». Эта идея Тадзири прекрасно уживалась с его давним интересом к энтомологии. Ребенком он любил собирать жутковатых гусениц и жуков и благодаря своему увлечению заработал прозвище «доктор Жук». *Pokémon* он рассматривал как игру, где игроки должны были собирать «карманных монстров», которыми они могли обмениваться друг с другом с помощью соединительного кабеля своих Game Boy или использовать их в битвах с монстрами из коллекций других игроков.

К тому же *Pokémon* стал ответом Тадзири на новую японскую модель обращения с детьми. Его беспокоило возросшее давление на японских детей со стороны родителей и взрослых, заставлявших их тратить все время на школьную учебу и приносить домой высокие оценки. Такой подход, считал Тадзири, приводит к изоляции детей друг от друга, в то время как растущая урбанизация отделяет их от мира природы. Он рассчитывал, что *Pokémon* поможет детям вновь войти в контакт друг с другом и даст им шанс почувствовать ту радость, которую он сам испытывал, когда ловил рачков в реке или искал необычных жуков, спрятавшихся под камнями. На то, чтобы закончить работу над *Pokémon*, Тадзири понадобилось шесть лет. Результат был японским до мелочей. Это была типичная японская ролевая игра с детской, «кавайной» графикой, в которой чувствовались прямые отсылки к миловидному Hello Kitty и манге. Поскольку оригинальный Game Boy был уже на закате своей популярности, издатель игры Тадзири — компания Nintendo практически не возлагала на эту игру

4 Нашествию *Pokémon* были рады далеко не везде. В марте 2001 года Верховный суд Саудовской Аравии выпустил фетву, или религиозное постановление, запрещавшее *Pokémon* на том основании, что игра продвигала идеи эволюции, поощряла азартные игры и включала в себя «сионистский» символ (шестиночную звезду).

никаких надежд. Даже сам Тадзири был порядком удивлен, что Nintendo решилась выпустить эту игру.

Но одновременный выход в 1996 году первых двух игр из серии о покемонах — *Pokémon Red* и *Pokémon Green* — перевернул сознание японских потребителей. В течение трех месяцев было продано более трех миллионов игр *Pokémon*, и популярность этих игр и не думала идти на спад. Всемирный успех *Pokémon* стал переломным моментом для японской поп-культуры, которая вышла за пределы страны и начала стремительно распространяться по Европе и Северной Америке, где миллионы людей становились фанатами аниме и манги. Глобальная популярность покемонов стала для Японии источником национальной гордости, подтверждением тому, что у страны есть не только экономическая мощь, но и культурная самобытность, способная оказывать влияние на мировую культуру. Учитывая огромный успех *Pokémon* и длительное господство Японии на рынке домашних консолей, убежденность Окано в том, что золотая эпоха японских видеоигр уже позади, представлялась весьма далекой от действительности. И хотя японская экономика в начале 1990-х стала демонстрировать все признаки спада, растянувшегося чуть ли не на все десятилетие, казалось, что видеоиграм ничего не страшно. Но, как показало время, Окано был прав. После того как в 1997 году продажи видеоигр в Японии достигли своего исторического максимума, они стали падать. В 2002 году Северная Америка сместила Японию с позиции самого крупного потребителя видеоигр, а на следующий год и продажи в Европе стали выше, чем в Японии.

На фоне роста продаж в Северной Америке и Европе продажи в Японии продолжали свое падение. К 2009 году Япония по объему потребления видеоигр уступила Великобритании. Мало кого этот спад пугал так сильно, как Nintendo, многолетнего короля видеоигровой индустрии. Несмотря на успехи и огромные прибыли, которые Nintendo приносили покемоны и Game Boy, доля компании на рынке домашних игровых консолей неуклонно снижалась. PlayStation 2 не только уничтожила Sega, но и практически полностью вытеснила с рынка конкурирующую консоль от Nintendo — GameCube. Масла в огонь подлила и компания Microsoft, которая вышла на консольный рынок со своим Xbox.

До создания Xbox компания Билла Гейтса находилась на задворках игрового бизнеса. На счету у компании было несколько популярных игр — прежде всего *Microsoft Flight Simulator* и историческая стратегия *Age of Empire*, — но компания никогда и не думала о конкуренции с Electronic Arts. Сложившуюся ситуацию должна была кардинально изменить консоль Xbox. При поддержке финансовой мощи Microsoft и флагманского шутера от первого лица *Halo: Combat Evolved* (изящного и динамичного фан-

тастического боевика, в котором игроки были свободны от вечных замкнутых помещений, характерных для большинства игр этого жанра) Xbox стал первой (со времен Atari VCS 2600, вышедшей в начале восьмидесятых) американской консолью, которой удалось занять существенную долю рынка. Microsoft удалось продать 24 миллиона Xbox в Северной Америке и Европе, обойдя даже нинтендовскую GameCube, продающуюся в количестве 22 миллионов⁵.

Поражение Nintendo повлекло за собой слухи, что киотский гигант может закончить так же, как Sega, перестав создавать консоли и сосредоточившись исключительно на издании игр. Поскольку Nintendo занималась исключительно видеоиграми, было понятно, что ей не хватает разветвленности бизнес-интересов Sony и Microsoft, и, хотя *Pokémon* обеспечивал компании прибыль, сложно было представить, что Пикачу сможет в одиночку вытащить всю компанию.

Сложившаяся ситуация вынудила нового президента Nintendo Сатору Ивату, сменившего в 2002 году Хироси Ямаути, переосмыслить общий подход компании к разработке игровых консолей и игр. Он пришел к выводу, что игровая индустрия стала заложницей гонки новейших технологий, обреченная создавать все более сложные игры для все более дорогих консолей. Такая тенденция, как он был уверен, вела к расширению пропасти между опытными игроками и более широким массовым рынком, который хотел более простых, более легких развлечений. Ивата решил, что для Nintendo настало время сделать что-то иное, нечто удивительное. «Нельзя открыть новый рынок клиентов, если нельзя их удивить», — заявлял он тогда.

В ноябре 2004 года Nintendo представила первый плод своего переосмысленного подхода — Nintendo DS, карманную консоль, которая раскрывалась на манер книги и у которой было два экрана, один из них сенсорный, так что игроки могли взаимодействовать с ним с помощью стилуса. Консоль напоминала мультиэкранные портативные консоли Game & Watch, которые Nintendo представила в 1982 году, в разгар мирового нефтяного кризиса. В дополнение к непривычным двум экранам в Nintendo DS были еще и встроенный микрофон и возможность беспроводного соединения, позволявшего людям играть друг с другом без использования специальных кабелей.

Большинство разработчиков компьютерных игр встретили Nintendo DS со смешанными чувствами. Многие не понимали, что им делать со странной портативной

5 В Японии Xbox столкнулся с массой сложностей, вызванных прежде всего отсутствием известных японских игр и отсутствием у японцев интереса к западным играм вроде *Halo: Combat Evolved*. Продажи же GameCube в Японии шли лучше, чем в Северной Америке и Европе.

системой японской компании. В Sony посчитали выпуск этой консоли своеобразной уловкой, «спонтанной реакцией» на выход их собственной высокотехнологичной портативной консоли PSP. Однако изначальный скепсис быстро испарился, когда Nintendo стала выпускать в продажу такие игры, как *Nintendogs*, в которой игроки с помощью сенсорного экрана и встроенного микрофона должны были ухаживать за своими цифровыми собаками. И если пиксельных щеночков в *Nintendogs* полюбили маленькие игроки, то *Dr. Kawashima's Brain Training* (известный в Северной Америке как *Brain Age*), сборник головоломок, основанных на идеях японского нейробиолога доктора Рюты Кавасимы и головоломках sudoku, привлек внимание взрослой аудитории.

Карманная «уловка», Nintendo DS обращалась не к стандартной играющей аудитории, и продажи этой консоли здорово опередили продажи более традиционной системы PSP от Sony. К 2009 году было продано более 125 миллионов Nintendo DS, так что эта консоль в результате стала одной из самых популярных игровых консолей из когда-либо созданных. Эксперимент с Nintendo DS подтвердил предположения Nintendo, что дорогостоящие сражения компаний-разработчиков за то, чтобы представить игрокам наиболее продвинутые игры, были занятием разорительным и вели к провалу. Стремление к технологической сложности и глубине существенно сужало аудиторию видеоигр. Следующим шагом компании стало применение полученного опыта в разработке своей следующей домашней консоли, которой Nintendo дала кодовое имя *Revolution*.

«В индустрии предпочитают делать ставку на внешний вид и сложность игры, а не на то, насколько весело в нее играть человеку, — писал Ивата в годовом отчете Nintendo за 2005 год. — Люди в сегодняшнем мире страдают от чрезмерной занятости и необходимость затрачивать много времени и энергии на игру рассматривают как обузу. Вот почему многие люди сегодня говорят: „Видеоигры не для меня“ еще до того, как они начинают играть».

Помня об этом, Nintendo изобрела принципиально новый игровой контроллер для *Revolution* и сделала на нем основной акцент. Основная концепция видеоигровых контроллеров не менялась с момента выхода в 1983 году Famicom, но постоянно растущее количество кнопок, курков и джойстиков превратило их из простеньких контроллеров с двумя кнопками в угрожающе сложные пульты управления. Для людей, незнакомых с этими устройствами, они были непонятными и неудобными в применении, что, по сути, делало игру невозможной. Решение Nintendo заключалось в создании нового типа контроллера, который был бы интуитивно понятным любому потребителю.

Nintendo была не первой, кто пытался найти решение проблемы контроллера. В 1984 году, незадолго до своего разделения, Atari рекламировала свою систему Mindlink, контроллер для своей консоли VCS 2600, который надевался на голову и позволял управлять игровым процессом с помощью движений черепных мышц. Но из-за того, что контроллер вызывал головные боли, и вследствие финансовых проблем Atari он так и не был выпущен.

Куда более успешным оказался Mattel Power Glove, перчатка-контроллер для NES, выпущенный в 1989 году на волне ажиотажа вокруг виртуальной реальности. Power Glove, стоивший 100 долларов, позволял управлять игровым процессом с помощью пальцев и изменения положения руки игрока. По большей части это была усеченная версия Data Glove, перчатки стоимостью 8800 долларов, которая была разработана компанией VPL Research, исследовательской фирмой, интересовавшейся виртуальной реальностью и основанной бывшими сотрудниками Atari Джароном Ланье и Томасом Циммерманом. «Первые прототипы Power Glove были созданы для Amiga и имели еще 3D-очки, и для этого устройства были созданы впечатляющие и интересные игры — 3D-игра в мяч и прочие дикие и нереальные вещи, — говорит Ланье. — Но коммерческая эффективность возникла на платформе более низкого уровня с куда более крупным рынком сбыта, чем тот микроскопический, что был у Amiga».

Рекламировались Power Glove очень активно. Они фигурировали в пронинтендовском фильме «Волшебник», и в рекламе хвастливо отмечалось, что виртуальная реальность наступила «на годы раньше срока». На то время это звучало захватывающе, но реальность, стоявшая за ажиотажем многих пользователей, разочаровывала своими малыми возможностями и неинтересными играми. К тому же этот контроллер был попросту неудобным. «Если ты сжимал руку в кулак в этой перчатке, то пластмасса впивалась в руку», — рассказывает Ланье. И хотя своим рекламным обещаниям Power Glove не соответствовала, она все же была одним из самых первых устройств виртуальной реальности, которые были сделаны для широкой аудитории. «Вне зависимости от того, что говорилось по поводу перчатки, — говорит Ланье, — были люди, которые взламывали эту перчатку и игрались с нею. Какое-то время даже существовало полноценное сообщество фанатов Power Glove».

Технология виртуальной реальности вдохновила разработчиков на еще одну попытку избежать ограничения видеоигровых контроллеров — это случилось, когда американский певец Дин Фридман основал собственный бизнес по продвижению виртуальной реальности — компанию InVideo Systems. «На компьютерном форуме, посвященном Amiga, я наблюдал за демонстрацией виртуальной реальности, в которой была задействована видеокамера, — рассказывает Фридман, хорошо извест-

ный по хиту 1977 года «Ariel». — Люди стояли перед хромакеем и видели самих себя на большом телевизионном экране, на котором они в режиме реального времени могли взаимодействовать с анимированными объектами⁶. Никаких шлемов или перчаток. Никакой периферии. Я и сам попытался проделать подобное, и это было волшебное. Они продавали комплекты для разработчиков, и я был настолько поражен, что купил один из них».

Фридман объединился с американским детским ТВ-каналом Nickelodeon для создания игры *Eat a Bug* по мотивам воскресного шоу «Всеобщая паника». «Идея была сродни фильму „Дорогая, я уменьшил детей“, — рассказывает Фридман. — Игрок стоял перед экраном и видел на нем крошечного себя — вокруг была трава, одуванчики — в окружении анимированных насекомых. Целью игры было поймать всех насекомых типа мух и комаров и не попасться в лапы гигантских пауков, пчел и многоножек».

И хотя *Eat a Bug* была приятным дополнением к шоу, стоимость игровой технологии — 15 000 долларов — делала ее нежизнеспособной с коммерческой точки зрения. Поэтому вместо попыток выхода на рынок домашних устройств компания Фридмана продавала подобные игры тематическим паркам, музеям и залам игровых автоматов по всему миру. «Как только игроки начинали в нее играть, они сразу же разбирались, что здесь к чему, и впоследствии проводили за ней много времени, — рассказывает он. — Миллионы наслаждались играми InVideo, но потребовалось целых два десятилетия, чтобы эта технология была взята на вооружение производителями видеоигр. Важным фактором была цена, но в индустрии возобладала мысль о том, что публика сможет легко принять абсолютно новый способ игрового процесса».

Четырнадцать лет спустя после того, как Фридман начал экспериментировать с камерами и видеоиграми, консольный бизнес наконец-то получил свой первый хит, в котором использовалась схожая технология. Этой игрой стала *EyeToy*, созданием которой занималась лондонская студия Sony. Выпущенная в 2003 году *EyeToy* представляла собой видеоканнеру, с помощью которой игрок мог взаимодействовать с игровой средой благодаря возможности распознавания человеческих движений. Миллионы владельцев PlayStation 2 купили себе *EyeToy* после того, как увидели простые, но забавные игры, которые шли в комплекте с *EyeToy*. Они чем-то напоминали *Eat a Bug* — скажем, в *Wishi Washi* игрокам нужно было энергично махать руками перед экраном

6 Хромакей представляет собой большой голубой или зеленый экран, который кинорежиссеры или телевизионные студии используют в своей работе, записывая игру антеров или выступления ведущих прогнозов погоды и проецируя их на карту местности или же накую-то сцену, созданную на компьютере.

для того, чтобы очистить экран от пыли, а в *King Foo* играть роль каратиста и разбираться с миниатюрными противниками.

Воодушевленная успехом *EyeToy*, Sony согласилась издать *Buzz! The Music Quiz*, игру, созданную по мотивам телевизионной викторины 2005 года. И если большинство подобных игр на то время были низкого качества, создатели *Buzz!*, английские разработчики Relentless Software, сфокусировались на преимуществах, которые давало использование четырех контроллеров. «На то время многие разработчики привлекали к работе над подобными играми не самых сильных сотрудников, — рассказывает Дэвид Амор, соучредитель Relentless. — Мы же действительно полностью вложились в эту идею. Просто потому, что это был не шутер от первого лица и не было никаких причин относиться к созданию подобной игры спустя рукава».

Большое значение в игре имели созданные Relentless контроллеры. «Когда мы анонсировали их на E3 в 2005 году, некоторые люди сказали нам, что похожую роль могли бы играть и обычные контроллеры, — рассказывает Амор. — Но в этом-то и вся суть. Мы хотели, чтобы люди играли в нашу игру с теми контроллерами, которые мы создали, поскольку это снимало многие барьеры для новичков. Тут нечему учиться. К тому же мы могли гарантировать, что в игру могут одновременно играть четыре игрока, что было важно для создания нужной атмосферы».

Примерно в то же время, когда *Buzz! The Music Game* стала одной из самых популярных игр для PlayStation 2 в 2005 году, Nintendo наконец-то пришла к выводу, как именно им нужно переработать контроллер. При разработке консоли Nintendo 64, которая вышла в 1996 году, компания изучала идею создания контроллера, напоминавшего наручные часы, который мог бы отслеживать движения запястья игрока. Но для игроков такая схема управления оказалась слишком сложной, и компании пришлось отказаться от этой идеи, но для того, чтобы переписать сложившиеся правила, была придумана концепция игр, управление процессом в которых осуществлялось посредством телодвижений. Nintendo создала упрощенный игровой контроллер, который больше смахивал на пульт управления телевизором и с чьей помощью игрок мог управлять происходящим на экране, просто перемещая контроллер в пространстве. И в соответствии с верой Иваты в то, что прорывы в графике больше не производят на игроков сильного впечатления, консоль Revolution скорее оказалась просто разогнанной версией GameCube, нежели абсолютно новой консолью. Этой консоли Nintendo дала новое имя — Wii.

Перед выходом Wii, намеченным на ноябрь 2006 года, видеоигровая индустрия ожидала новую консоль примерно с теми же чувствами, что и Nintendo DS, — заинтересованно, но с осторожностью. Microsoft уже выпустила свою новую консоль

Хбоx 360, у которой были высококачественная графика, внушительных размеров жесткий диск и сильная поддержка онлайн-овых многопользовательских игр. И в том же месяце, когда Wii появилась на полках магазинов, Sony выпустила свою консоль PlayStation 3, хвастаясь еще большим упором на самую передовую графику и встроенным Blu-Ray-проигрывателем. По сравнению с ними Wii выглядела абсолютно беспомощной.

Но инстинкты Nintendo не подвели. Флагманская игра *Wii Sports*, разработанная для новой консоли, продемонстрировала потенциал контроллеров Wiimote, идеально подходивших для игры в теннис, бейсбол, гольф, бокс и боулинг. Миллионы людей, многие из которых до этого никогда не покупали игровые консоли, отправились в магазины, чтобы купить себе Wii. Еще больший интерес к себе консоль привлекла на следующий год, когда в продажу поступила *Wii Fit*, коллекция игр, которые продюсер Сигэру Миямото придумал после того, как сел на диету. *Wii Fit* поставлялась с Balance Board, контроллером, который напоминал весы в ванной. Управлять всем происходящим нужно было, стоя на контроллере и по-разному распределяя свой вес⁷. *Wii Fit* работала на манер личного тренера, ругая игрока, когда тот занимается спортом недостаточно часто или же весит больше нормы, и пытаясь развлечь большим набором игр в диапазоне от занятий йогой и отжиманий до лыжного спорта и бега трусцой.

К концу 2009 года Nintendo продала порядка 68 миллионов Wii. Продажи Xbox 360 и PlayStation 3 составляли примерно половину от этого числа. Решение Nintendo помогло компании выйти в лидеры и побудило Sony и Microsoft создать собственные контроллеры подобного типа. Помимо этого, Nintendo вернула игры к аркадным корням, восстановив дух простоты, царивший в залах игровых автоматов, и издавая понятные видеоигры, которые были доступными, разрабатывались для недолгих игровых сессий и — прежде всего — для чистого развлечения.

Пока Nintendo со своей мантрой «игры для всех» привлекала миллионы людей, которых отпугивала сложность видеоигр, остальные разработчики стремились создавать все более масштабные видеоигры, представляя на рынке грандиозные, высокобюджетные продукты типа *Shenmue* и рассматривая электронные развлечения скорее с точки зрения искусства и амбиций, нежели с точки зрения веселья.

⁷ Идеи, которые были реализованы в *Wii Fit*, время от времени возникали в видеоигровой индустрии и раньше. До создания компьютера Amiga в 1982 году Amiga Corporation разработала *Mogul Maniac*, гонки на лыжах, для Atari VCS 2600, в которых использовался Joyboard, — стоя на нем, игрок мог управлять процессом с помощью своих движений. В 1986 году компания Bandai выпустила чувствительный к давлению напольный контроллер Family Trainer, а благодаря появлению *Dance Dance Revolution* большой популярностью пользовались коврики для музыкальных игр.



Назад в восьмидесятые: Grand Theft Auto: Vice City вернул очарование

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ЭПОХА ПРЕСТУПНОСТИ

Все происходящее в *Grand Theft Auto III* начиналось со взрыва. Безымянного игрового персонажа вместе с двумя другими преступниками перевозили в тюрьму, и в тот момент, когда полицейский конвой въезжал на мост, на него нападали гангстеры¹. Нападавшие освобождали одного заключенного и перед тем, как скрыться, подрывали мост, превращая его в ярчайшую белую вспышку. Середина моста обрушивалась, обломки полицейского эскорта разлетались во все стороны. В живых оставались только главный игровой персонаж и второй заключенный. Стоявшая неподалеку пустая и неповрежденная машина давала им шанс выбраться на свободу.

Ведомый уцелевшим преступником, игрок решался отправиться в укромное место в городе где можно было отсидеться, пока все не утихнет. Игрок вел машину среди плотного транспортного потока, взбираясь на холмы, ныряя под железнодорожные мосты и двигаясь вдоль мрачноватых улиц, которые светились оранжевым светом уличных фонарей. При въезде в китайский квартал радио в машине внезапно переключалось с «Rush Rush» Дэбби Харри на станцию классической музыки Double Clef FM, с арией «Сердце красавицы» из оперы «Риголетто» Джузеппе Верди. Игрок давал газу, и автомобиль бешено мчался по городу, со скрежетом задевая углы домов и оставляя за собой горелые следы стертых шин и изумленных пешеходов. Через несколько минут машина влетала в район красных фонарей, а затем поворачивала в едва заметный глухой переулок, где располагалась та самая укромная квартира.

Занимается рассвет, раскрашивая небо в голубые и розовые цвета. Собираются грозовые облака, угрожая пролиться на землю дождем. Слышатся гудки такси и болтовня проходящих мимо пешеходов. Вдалеке прогрехотал поезд. Мимо в панике пробежал мужчина в гавайской рубашке и шлепанцах. Спустя несколько секунд с включенной сиреной промчалась машина скорой помощи, вызванная к раненому человеку, который привлек внимание зевак. Сразу за шоссе, где произошел налет на

¹ В конечном счете этот персонаж в *Grand Theft Auto: San Andreas*, вышедшей в 2004 году, получил имя Клод.

полицейский конвой, течет река, на другом берегу раскинулась другая часть города, очень сильно похожая на Манхэттен с его небоскребами. Вдалеке самолет начинает заходить на посадку в аэропорт, оставляя за собой шлейф на небосводе.

Это — Либерти-сити, мир *Grand Theft Auto III*, который будет долго оставаться загадкой для всех. В игре есть сюжет, в котором нужно играть за наемного убийцу, но это не обязательно. Можно угнать автомобиль и покататься по городу, рассматривая достопримечательности и превратившись в туриста. Также можно взять в руки бейсбольную битку, разгуливать по улицам и избивать первых попавшихся прохожих, занимаясь этим до тех пор, пока не встретятся полицейские. Или же гонять на машине и выделывать всяческие трюки. Или же сесть на поезд и проехать через весь город. Отправиться к проституткам или стать таксистом. А можно сделать все это и даже много больше.

Вышедшая в октябре 2001 года и никем особо не ожидаемая *Grand Theft Auto III* предлагала такую степень свободы и такую массу возможностей в своем трехмерном городе, какие до этого не предлагала ни одна игра. Но многие, конечно же, пытались. Не в последнюю очередь две первые игры из серии *Grand Theft Auto*.

Корни этой серии уходят в 1994 год, когда Майк Дэйлли, программный разработчик, трудившийся в команде шотландской игровой студии DMA Design, создал новое графическое демо. Это демо, получившее название *Rotator*, демонстрировало город в изометрическом виде, который к тому же можно было легко вращать. «Все работало очень шустро и хорошо, поэтому возникло предложение сделать стратегию, которая бы использовала эту технологию, — рассказывает Дэйлли сегодня. — *Grand Theft Auto* задумывалась как игра, в которой различные банды сражались друг с другом. Однако, когда команда попыталась реализовать эту задумку, стали возникать разного рода проблемы, да и к тому же только что вышла игра *Syndicate Wars* от Bullfrog, в которой уже было нечто подобное, и поэтому эту идею пришлось отбросить».

У Дэйлли была альтернатива: «Я работал еще над вторым движком под названием *Dino*. Моя идея базировалась на идее, которая пришла мне на ум после того, как я увидел на Sega Saturn игру *Clockwork Knight*». *Clockwork Knight* представляла собой довольно заурядный платформер в духе *Super Mario Bros*. Графически же создавалось впечатление, что игровой процесс идет под призмой объектива «рыбий глаз». Плоскими выглядели лишь те объекты, которые находились в центре; те же, что оказывались справа и слева, казались изогнутыми. «Мне пришла мысль, что у меня на руках готовый движок, и все, что мне нужно, — это добавить к исходному виду пол и вышеупомянутый движок, — рассказывает Дэйлли. — И, обладая никудышными навыками программиста и взяв за основу предыдущий прототип движка, я принялся за работу».

Коллектив DMA Design, работавший над прототипом *Grand Theft Auto*, тогда еще

называвшимся *Race and Chase*, решил приспособить под свои нужды движок, созданный Дэйлли. «Я показал его Киту Гамильтону, Дэвиду „Oz“ Озборну и Дэйву Джонсу, — рассказывает Дэйлли². — Они решили переделать *Race and Chase*, используя новый движок, поскольку он позволял достичь новой степени свободы. Я думаю, что это было простое совпадение, что я показал новое демо Дэйву, Озу и Киту, а уже через 30 минут все были согласны начать все заново. Это была плодотворная встреча».

Race and Chase рассматривалась как игра в грабителей и полицейских. Игроки могли играть за полицейских, преследовавших грабителей, или же, наоборот, играть за преступника, стараясь оторваться от преследующих его полицейских машин. Не потребовалось много времени, чтобы отказаться от варианта игры за полицейского. «Никто не хотел играть за полицейского, все хотели играть за злодеев, и весь проект развился в *Grand Theft Auto*», — рассказывает Гари Пенн, который пришел на должность продюсера игры в игровую студию из Данди, когда разработка игры находилась в самом разгаре.

Команда работала над созданием трех городов, в которых игроки могли бы делать все, что хотели³. Эта идея возникла в большей степени под влиянием *Elite*, космического симулятора с открытым миром, выпущенного в 1984 году и созданного Иэном Беллом и Дэвидом Брэбеном. «Я работал над *Frontier: Elite II*, и в нашей команде были люди, которые работали над *Syndicate*, *Mercenary*, и поэтому *Elite* занимала в их головах очень много места, — рассказывает Пенн. — Такая комбинация определенно привела к более открытой структуре. То есть у нас получился этакий вариант *Elite*, но только в городе. Можно было брать работу и выполнять ее разными способами, но в основе все-таки лежит невероятная похожесть с точки зрения структуры, и то, что мы сделали, — это просто более приемлемая реализация режима открытого мира».

Однако на протяжении многих месяцев проект *Grand Theft Auto* находился на грани отмены, чему способствовали и нестабильный код, и скучное действие, и чрезмерно сложное управление. «Когда я перешел на работу в DMA, там царила анархия, — рассказывает Пенн. — И эта анархия существовала на протяжении многих лет, ничто никуда не двигалось. Сам проект был практически законсервирован. Издатель, BMG Interactive, требовал что-то с этим сделать или же просто закрыть проект. Сама игра была скучной. Игра была сделана криво, и столь же криво была реализована внутренняя структура игры».

2 Дэвид Джонс, нан и Дэйлли, был одним из соучредителей DMA Design в 1988 году. Нит Гамильтон был лидером команды и программистом *Grand Theft Auto*. Художником в DMA Design был Дэвид Озборн.

3 Этими тремя городами были Либерти-Сити, Вайс-Сити и Сан-Андреас.

Но привлекательная идея открытого города, по которому можно было передвигаться куда угодно, поддерживала проект в живом состоянии. Толчком для возобновления активной работы стало устранение из программного кода множества ошибок, после чего команда смогла сосредоточиться на внутренней механике игры. Мало-помалу игра становилась чем-то цельным — скорее благодаря случайности, нежели согласованным действиям по плану.

«То, как действовала полиция, никуда не годилось, но однажды — я думаю, благодаря багу — полиция вдруг словно сошла с ума и стала действовать очень агрессивно, пытаясь помешать игроку скрыться, — рассказывает Пенн. — И это был удивительный момент, поскольку неожиданно возникла настоящая драма, где ты только и думаешь: „Бог ты мой, копы — настоящие психи, они пытаются снести меня с дороги“».

Но в момент выхода *Grand Theft Auto* в октябре 1997 года главная особенность игры — возможность самостоятельного исследования города — по большей степени была всеми проигнорирована. Вместо этого люди обсуждали вид в игре (сверху), который в эпоху всеобщего 3D воспринимался как пережиток эпохи двумерных игр⁴. Журналист Макс Клиффорд яростно критиковал игру, которая, по его мнению, восхваляла преступность. В большинстве игр персонажи вне зависимости от их поступков были героями или, по крайней мере, жертвами, которые вынуждены были совершать преступные действия. В *Grand Theft Auto* ничего такого не существовало вовсе. Игрок играл за аморального типа, главной целью которого были грабежи, убийства и насилие для собственной выгоды. Политики и игроки были потрясены отказом DMA Design вложить в действия игрока хоть какую-то мораль. Один из рецензентов назвал игру «самой жестокой игрой на PlayStation» — из-за возможности сбивать машиной процессии кришнаитов и получать за это дополнительные деньги. Представитель консерваторов в парламенте Великобритании лорд Кэмпбелл Крой обвинил игру в романтизации преступности и объявил ее «тревожным прецедентом».

Но, невзирая на дурную славу, *Grand Theft Auto* была редким примером экшна, который смог перенять идеи таких игр, как *Elite* или *Sim City* Уилла Райта: удалось создать такую игру, в которой, словно в виртуальной «песочнице», игроки могли играть и создавать сюжет с помощью собственных действий и сознательного выбора.

До *Grand Theft Auto* лишь считаным играм удавалось предоставить игроку подобную степень свободы. В первую очередь это была серия ролевых игр *The Elder Scrolls* от Bethesda Softworks. В играх *The Elder Scrolls* игроки попадали в огромный, открытый

⁴ В *Grand Theft Auto* действительно применялась технология 3D, но неподвижный город с видом сверху больше напоминал двумерные гоночные игры вроде *Super Sprint*.

фэнтезийный мир, в котором основное приключение было лишь частью того, что могла предложить игра. В действительности Bethesda предлагала два сюжета: первый был создан разработчиками, а другой писался игроком в процессе прохождения игры. «Главной нашей целью было предоставить игроку свободу выбора, — рассказывает Тодд Говард, исполнительный продюсер серии. — Чтобы игра как-то взаимодействовала с игроком, следует убрать как можно больше преград. Я думаю, что большинство игроков, начиная новую игру, зачастую задаются вопросом: „Могу ли я сделать так?“, и чем чаще игра отвечает „да“, тем лучше».

К началу 2000-х *Grand Theft Auto* уже выглядела устаревшей — во многом из-за игры *Driver*, вышедшей в 1999 году и созданной под впечатлением от таких фильмов и сериалов 1970-х, как «Водитель» и «Старски и Хатч». В *Driver* все происходящее было главным образом построено на автомобильных погонях, но эта игра давала игрокам свободу передвижения по городам⁵. На ее фоне вышедшая в том же году *Grand Theft Auto II* не предложила практически ничего нового в отличие от первой части, и в результате игра показала более низкие продажи, чем планировалось.

В своей третьей игре *Grand Theft Auto* компания DMA Design попыталась еще раз осуществить свою мечту — создать трехмерный город, в котором можно было бы гулять, ездить на машине и летать на самолете. «Мы пытались сделать трехмерный город еще в первой игре, но это было выше способностей команды на то время, — рассказывает Пенн. — С *Grand Theft Auto II* мы пробовали ввести элементы трехмерности, но риск был слишком велик. Больше смысла было в закреплении уже полученных навыков. Вообще было три или четыре попытки сделать 3D, прежде чем мы взяли за *Grand Theft Auto III*».

Прорывная идея пришла от другой группы разработчиков DMA Design, которые только закончили работу над *Space Station Silicon Valley*, трехмерным платформером для Nintendo 64⁶. «Это была невероятно способная команда. Они только что закончили трехмерную игру *Space Station Silicon Valley*, и поэтому они понимали, как взять двухмерную игру и сделать из нее трехмерную, — рассказывает Пенн, который проработал над *Grand Theft Auto III* первые шесть месяцев, прежде чем ушел из DMA Design. — Эта группа была настолько способна, что у меня не было и тени сомнения, что все у них получится, — это был тот случай, когда было не важно, сколько потребуется на это времени, поскольку это была очень увлекательная штука. И это была чертовски сложная

5 Однако главный герой *Driver* был полицейским под прикрытием и для того, чтобы завоевать доверие преступников, помогал им уходить от полиции, а не демонстрировал нигилизм, как это было в *Grand Theft Auto*.

6 Программисты Лесли Бензис, Адам Фулер, Уббо Вермей и художник Аарон Гарбут, которые переехали в новые офисы DMA Design в Эдинбурге, открытые вскоре после того, как компания была куплена в 1999 году Rockstar Games.

игра в работе. Ее очень сложно было сделать в 2D и очень, очень сложно сделать в 3D. Так что когда игра вышла в 3D, она произвела на меня неизгладимое впечатление».

Как и *Doom* ранее, *Grand Theft Auto III* перекроила весь видеоигровой ландшафт. Выяснилось, что можно создавать правдоподобные и открытые трехмерные миры и продавать их миллионами экземпляров. Но если успех *Doom* вдохновил целую волну подражателей, то *Grand Theft Auto III* столкнулась с относительно небольшой конкуренцией, поскольку создание подобного виртуального мира или города было очень дорогим и сложным занятием. Лишь Bethesda смогла предложить что-то сопоставимое по масштабам и трудоемкости, выпустив в 2002 году *The Elder Scrolls III: Morrowind* и *The Elder Scrolls IV: Oblivion* в 2006.

Но именно *Grand Theft Auto III* оказала решающее влияние на индустрию, которая начала производить все больше игр, предоставлявших игроку предельную свободу выбора. От открытого города в гоночной игре 2008 года *Burnout Paradise* до неизведанных галактик в космической опере 2007 года *Mass Effect* игроки могли действовать самыми разными способами, и многие аспекты таких игр обычно никак не были связаны с основной сюжетной линией. Доказав жизнеспособность этой концепции на примере *Grand Theft Auto III*, компания Rockstar North — в 2002 году DMA Design взяла себе новое название — приступила к еще более амбициозному проекту, который воплотился в 2002 году под названием *Grand Theft Auto: Vice City*. Созданная под впечатлением от полицейских телесериалов восьмидесятых вроде «Полиции Майами», *Grand Theft Auto: Vice City* переносила игрока в Вайс-Сити и в то десятилетие, когда в моде были костюмы спокойных цветов с закатанными рукавами, лаки для волос, кокаин, стремление подражать яппи, и все это сопровождалось саундтреком из поп- и рок-хитов 1980-х.

Сэм Хаузер, исполнительный продюсер игры, описывал 1980-е как «захватывающую эпоху преступлений, потому что они даже не были похожи на преступления». «В игре были киллеры-кубинцы, расстреливавшие людей на улице, и масса „феррари тестарос“, но все происходило словно в кокаиновом дурмане, — все было словно шиворот-навыворот в это десятилетие», — говорит он.

К тому же игра просто шипела язвительным остроумием. По радио рекламировалась консоль Degenatron, в которой все игры состояли из красных квадратов, сражавшихся с зелеными точками. Забавно обыгрывался американский культ оружия в сети магазинов Ammu-Nation, в которых продавалось все — от пистолетов до ракетных пусковых установок. Высмеивались патлатые рокеры восьмидесятых, для чего была придумана группа Love Fist, коллектив музыкантов с длинными гривами и обнаженными торсами. Этот восьмидесятнический ретро-шик придал *Grand Theft Auto: Vice City* ощущение времени и места, но сама суть игры и сюжет оставались все

тем же — главная роль в игре была отведена отморозку. Но в вышедшей в 2004 году *Grand Theft Auto: San Andreas* Rockstar North отказалась от персонажей-нигилистов, которые до этого доминировали в этой серии. В *Grand Theft Auto: San Andreas*, вдохновленной бандитской культурой Лос-Анджелеса начала 1990-х, действие разворачивалось в обширном штате Сан-Андреас, и игрок влезал в шкуру Си-Джея, афроамериканского антигероя, втянутого преступным сообществом в очередные криминальные разборки, из которых он всеми силами пытался выбраться после подстроенного убийства двух продажных полицейских. С таким сюжетом и тематикой, затрагивающей расовую рознь, которая была обострена в начале 1990-х в Калифорнии, *Grand Theft Auto: San Andreas* впервые коснулась вопросов морали, что было абсолютно нехарактерно для первых игр этой серии. Тем самым игра обозначила новую растущую тенденцию в среде разработчиков, которые на протяжении всех 2000-х стремились сделать сюжеты своих игр более глубокими и осмысленными.

В конце 1990-х заметно изменились подходы к изложению историй в видеоиграх. С тех пор, как Уилл Краузер в 1975 году создал *Adventure*, повествование доминировало в двух жанрах видеоигр: в приключенческих играх и — в несколько меньшей степени — в ролевых. И с приближением 2000 года создавалось ощущение, что игры, в которых сюжет играет важнейшую роль, вступают в эпоху расцвета. О наступлении золотого века сюжетных видеоигр можно было судить на примере таких игр, как *The Last Express* Джордана Мехнера, вышедшей в 1997 году, и сочетавшей в себе графику в стиле ар-нуво с киношной моделью изложения сюжета. Другая примечательная игра того времени — *Planescape: Torment* — бросила вызов сложившимся правилам ролевых игр, предложив игроку сыграть за страдающего амнезией персонажа, который отправляется в философское паломничество для того, чтобы выяснить, кем он был в прошлом. Норвежская приключенческая игра *The Longest Journey* также была историей не только о спасении мира, но и о поисках самого себя.

Комедийная игра Тима Шафера *Grim Fandango*, созданная в эстетике фильмов нуар, стала лучшим олицетворением тенденции к усложнению сюжета в видеоиграх. В ней рассказывалась история Мэнни Калаверы, мертвеца, который занимался бесперспективной работой в загробном мире⁷. В своем приключении Калавера боролся с царящей в этом мире коррупцией и пытался достать билет на экспресс, перевозивший людей в загробную жизнь, для недавно умершей девушки Мерседес Коломар. Все происходило в мире, который был создан под впечатлением от мексиканского

7 Место, куда согласно ацтекскому фольклору после смерти отправлялись люди, перед тем как отправиться в рискованную четырехдневную поездку в загробный мир Минтлан.

праздника День мертвых и дизайна ар-деко. Остроумная, изобретательная и красиво нарисованная *Grim Fandango* по многим позициям достигла вершины приключенческих игр. Во всем мире игра получила десятки премий и одобрительные отзывы критиков. Но издавшая эту игру компания LucasArts и многие другие компании лишь укрепились в своем убеждении, что приключенческие игры, в которых сюжет всегда играл главную роль, перестали вызывать у публики интерес.

Утопавшая в почестях и похвалах со стороны профессионального сообщества *Grim Fandango* не смогла даже окупить затраты на свое создание. И глядя на эту игру, остальные издатели задавались вопросом: если такая игра, как *Grim Fandango*, которую все вокруг хвалили и осыпали наградами, такая незабываемая и изобретательная, не смогла себя окупить, то что говорить об остальных приключенческих играх? И вместе с распространением новости о коммерческом провале этой игры видеогровые компании начали поворачиваться к этому жанру спиной.

Наиболее удивительным стало решение Sierra Online похоронить тот жанр, на котором и выросла эта компания. «Люди, которые купили Sierra у Кена и Роберты Уильямс в 1996 году, не любили приключенческие игры и искали подходящего случая, чтобы подтвердить свои опасения, — рассказывает игровой разработчик Эл Лоу, который в то время как раз начал в Sierra работу над *Leisure Suit Larry 8* незадолго до выхода *Grim Fandango*. — Продажи *Grim Fandango* были никакими, и это была приключенческая игра. Игра собрала хорошую прессу, потому что это была хорошая игра, но это была игра о смерти и с очень странной графикой. В какой-то степени она отталкивала от себя. А затем вышла *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh* — и она тоже была очень странной. Речь в ней шла о пациенте психиатрической клиники, там было очень много ограничений для игрока, и это был фильм ужасов, и она тоже продавалась так себе, поэтому владельцы Sierra объясняли свое неприятие игр подобного рода именно этими неудачами». Разработка *Leisure Suit Larry 8* была отменена, и работе Лоу в Sierra был положен конец.

Нечто похожее происходило и по другую сторону Атлантики, где французский игровой разработчик Филипп Ульрих наблюдал за тем, как все в игровой индустрии отворачиваются от приключенческих игр, которые он создал. «Издатели всячески отреклись от этого жанра, — рассказывает Ульрих, который после ухода из Infogrames в начале 1990-х стал соучредителем Cryo Interactive, компании, которая специализировалась на приключенческих играх. — Они были слишком сложными, слишком затратными. Нужны были сценаристы, интерактивные мозговые штурмы, разного рода продвинутый искусственный интеллект. То есть нужно было взять и переспать с людьми из киноиндустрии. Именно за это я и был уво-

лен из Стуо: „Фил, извини, но ты слишком стар, и ты создаешь слишком сложные и дорогие игры. Мы хотим подражать Kodak и делать доступные игры“. Поэтому я решил обратиться к музыке и здорово в этом преуспел, продав за несколько месяцев два миллиона альбомов. Но все-таки я рассматриваю это как свою большую неудачу: у меня не получилось создать мир, в котором бы приключенческие игры были главным жанром».

Через три года после выхода *Grim Fandango* приключенческие игры практически исчезли с игрового рынка, лишь в странах континентальной Европы, и в частности в Германии, к ним сохранялся небольшой интерес.

Наряду с неожиданной смертью приключенческих игр большим сюрпризом стало появление шутеров от первого лица, в которых сюжет стал играть заметную роль. После выхода *Doom* и роста популярности подобных игр в Северной Америке и Европе такие игры стали известны тем, что в них основной упор приходился на непрерывное действие. Большинство разработчиков шутеров подписало категорическим утверждением соучредителя Id Software Джона Кармака, который считал, что сюжеты в видеоиграх были так же нужны, как сюжеты в порнофильмах, и поэтому сконцентрировались на создании чистого экшна. Некоторые из разработчиков шутеров от первого лица пытались привнести в свои игры хотя бы какие-то зачатки сюжета, создавая игры вроде *Unreal*, выпущенной Epic Games в 1998 году, но они предлагали пользователям слишком мало — в особенности по сравнению с детально проработанными сюжетами приключенческих игр.

Для Epic Games сюжет был просто способом хоть как-то отличаться от непрерывного действия *Quake II*, выпущенной компанией Id. «Мы хотели сделать анти-*Quake*, — рассказывает Клифф Блэжински, который создавал *Unreal* вместе с Джеймсом Шмальцем. — На протяжении многих лет мы постоянно находились в тени Id Software. Мы смотрели на *Quake*, на то, что там происходило, на то, сколько поклонников было у этой игры, и мы хотели сделать что-то в противовес. Они делали мрачные, коричневые подземелья, а мы хотели сделать прекрасные, живописные небесные города и все в подобном духе»⁸.

8 *Unreal* не удалось оспорить первенство *Quake* в жанре шутеров от первого лица, но игра сумела упрочить репутацию Тима Суини как создателя трехмерных графических движков, сравнимых с теми, что делал в Id Кармак. И когда Epic превратила *Unreal* из игры для одного человека в многопользовательскую, выпустив в 1999 году *Unreal Tournament*, его работы даже стали затмевать работы Id. «В первом *Unreal* было некое волшебство, но в игре был абсолютно неработоспособный многопользовательский режим, — рассказывает Блэжински, который занимался созданием уровней в *Unreal Tournament*. — Один из наших программистов, Стив Полдж, здорово преуспел в создании автономного искусственного интеллекта, который противостоял игроку, и, увидев это, мы сразу же начали вносить в многопользовательский режим многочисленные улучшения, попутно исправляя то, что не работало. И проект зажил своей жизнью. Соучредитель Epic Марк Рейн посмотрел на это и сказал, что из этого можно сделать новый продукт, и мы воспользовались случаем. Вот так и появилась *Unreal Tournament*».

Но всего лишь спустя 20 дней после выхода *Grim Fandango* вашингтонская игровая студия Valve повела жанр в совершенно новом направлении, выпустив *Half-Life*. Первые двадцать минут в этой игре делать было особо нечего. Выступая в роли ученого Гордона Фримена, игрок просто ждал, пока монорельс доставит его до исследовательской лаборатории, в которой он работал. Но прежде, чем добраться до места своей работы, нужно было пройти через многочисленные контрольно-пропускные пункты. Столь усыпляющее и однообразное введение в экшн-игре было чем-то неслыханным. В большинстве подобных игр игрок сразу же с головой погружался в происходящее, поскольку игра действовала на манер «вот оружие, и вперед». Но двадцать минут почти полного бездействия в *Half-Life* позволили передать атмосферу игрового мира, интригу и психологию главного персонажа, не прибегая к тексту. И даже когда научный эксперимент Фримена заканчивался неудачно, открывая портал, через который на Землю начинали вырываться злобные монстры, сюжет и дальше продолжал развиваться через графические вставки, а не с помощью текста или диалогов.

Одним из самых сильных моментов в игре было появление в лаборатории вооруженных до зубов спецназовцев. Поначалу игрок полагает, что это спасатели, но, когда они начинают истреблять всех оставшихся в живых, приходит понимание, что они заявились сюда для того, чтоб убрать всех свидетелей. И все это является частью действия. И пусть сюжет *Half-Life* был не столь глубоким, как в играх вроде *Grim Fandango* или *Planescape: Torment*, сам подход разработчиков этой игры — «показывать, но не рассказывать» — предложил игровой индустрии абсолютно новую модель изложения сюжетной линии. Реализация сюжета в *Half-Life* запустила новый процесс, превративший шутеры от первого лица из насыщенных адреналином игр в творения, которые в равной степени сочетали в себе действие, интерактивный сюжет, ролевые элементы и кинематографическую подачу. К моменту выхода *Half-Life* еще один прорывной для этого жанра продукт уже находился в разработке в игровой студии Ion Storm, которая располагалась в Далласе и была основана Джоном Ромеро в 1997 году после его ухода из Id Software.

Когда Ромеро основал Ion Storm, он уже был одним из самых передовых игровых разработчиков в мире. У него был солидный послужной список игр, продавшихся многомиллионными тиражами, и вел он себя соответствующе — словно рок-звезда, сходства с которой ему добавляли длинные темные волосы. С такой репутацией Ромеро быстро заключил нужную для Ion Storm сделку. Британский игровой издатель Eidos Interactive на волне успеха *Tomb Raider* согласился подписать контракт на выпуск от трех до шести игр от новой конторы Ромеро, и сама сделка тянула по крайней мере на 13 миллионов долларов. «Это был не настоящий банковский чек, но на нем значи-

лось много нулей», — рассказывает Джереми Хит-Смит, в то время бывший руководителем совета директоров в Eidos.

С такими вложениями Ромеро превратил Ion Storm в игровую студию своей мечты. Компания сняла офисы в пентхаусе со стеклянной крышей в 54-этажной башне JPMorgan в Далласе и наняла дорогое агентство по дизайну интерьеров, чтобы переделать офис под свой вкус⁹. Ромеро также нанял Уоррена Спектора, игрового разработчика, который поработал над такими важными играми, как *Wing Commander* и *Ultima Underworlds: The Stydian Abyss*. Ромеро хотел, чтобы он возглавил второе подразделение компании в Остине, убедив Спектора, что именно в этой фирме он сможет создавать игры своей мечты.

Игрой мечты Спектора стала *Deus Ex* — сплав шутера от первого лица и ролевой игры, базировавшейся на идеях, которые он пытался реализовать в научно-фантастической игре 1994 года *System Shock*. *Deus Ex* была игрой для ПК на тему терроризма, и действие в ней строилось на теории заговора, затрагивая такие темы, как правительственная бюрократия, природа капитализма и доступ к медицине и генной инженерии¹⁰. И если Ромеро был создателем первородных, чисто адреналиновых игр, то Спектор использовал деньги Ion Storm для создания амбициозной, интеллектуальной авторской игры. Действие игры происходило в 2052 году, и игрок исполнял роль контртеррористического агента ООН, который сражается с широко распространенным в то время терроризмом¹¹.

Вместо того чтобы вести игрока по заранее определенному пути, *Deus Ex* давала тому свободу решать, как именно выполнять миссии и вести расследование преступлений. Игроки могли незаметно проникать в здания и похищать документы, или же прорываться туда с боем, или же взламывать компьютерные системы и настраивать систему безопасности против охраны. Каждую миссию можно было пройти разными способами, и как именно сделать это, мог решать сам игрок. Некоторые из таких вариантов оказывали влияние на развитие общего сюжета игры. Например, перестрелка, в которой гибли гражданские лица, приводила к тому, что главного героя Джей-Си Дентона принимались отчитывать начальники. Но общий подход был революционным. «Я пришел в восторг от самой мысли сделать в видеоиграх что-нибудь

9 Главной проблемой для Ion Storm стала стеклянная крыша, поскольку яркий солнечный свет мешал сотрудникам разглядеть хоть что-нибудь на своих мониторах.

10 В игре свирепствовала генетически модифицированная чума под названием Серая смерть. Нехватка противоядия от Серой смерти в бедных странах в мире *Deus Ex* была недвусмысленным намеком на нехватку в Африке лекарств для борьбы с ВИЧ.

11 И хотя игра вышла до террористической атаки 11 сентября 2001 года, картина будущего, в котором терроризм и страх перед ним стали частью повседневной жизни, стали прекрасным, пусть и не намеренным, пророчеством.

настоящее: правдоподобные персонажи, правдоподобная среда», — говорит Шелдон Пакотти, один из сценаристов *Deus Ex*.

Команда, работавшая над *Deus Ex*, стремилась укрепить ощущение того, что игрок является частью реального мира, добавив в различные места игры повседневные предметы — от баскетбольных мячей, которые можно было бросать, до книг, содержащих отрывки из поэмы XVII века «Потерянный рай» Джона Мильтона. К тому же Пакотти уделял самое пристальное внимание диалогам, которые он хотел сделать максимально реалистичными. «Сценаристы проходят похожее развитие, когда они знакомятся с основами написания текстов, — рассказывает он. — На то время я открыл для себя работу с голосом и много работал над тем, как писать реплики для разных персонажей. Я тратил массу энергии на то, чтобы каждый персонаж казался уникальным и правдоподобным. Для этих целей я много ездил в автобусе. Садился с блокнотом и записывал, что и как говорили люди. Не существует никакого другого источника реальной речи различных людей. А еще у меня была одна книга, в которой были собраны интервью с членами подростковых банд Лос-Анджелеса, — простые расшифровки их бесед».

Вышедшая в 2000 году *Deus Ex* стала еще одним важным шагом вперед в попытках ввести сложный сюжет в контекст экшн-игр. Пренебрежение к моральной стороне всех решений и действий игрока, которые оказывали влияние на дальнейшее развитие сюжета, стало настоящим открытием для того времени, пусть даже свобода выбора в *Deus Ex* в основном была иллюзией. «Существовали определенные изменения, основанные на решениях игрока, но в итоге игрок все равно проходил те же самые миссии, поскольку сюжет не особенно менялся, — рассказывает Пакотти. — В какие-то моменты возникало ощущение, что эти изменения играют более важную роль, чем было в реальности. В игре был момент, в котором игрок вступает в конфликт с одним из своих коллег, получая от него приказ убить осведомителя. Можно выполнить приказ или, наоборот, не выполнить его и убить своего коллегу. И после этого убийства игрок становится беглецом, поскольку он совершил преступление, но при этом ему нужно было вернуться к начальству и доложить о выполнении миссии. И все события той миссии зависят именно от этого. Но здесь скрывался своего рода обман: как бы вы ни прошли эту миссию, в конце вы все равно получали один и тот же результат. Но сама миссия из-за сделанного выбора воспринималась иначе, и мы надеялись, что из-за этого игрок прочувствует мир, как-то отреагирует на него, будет чувствовать, что он что-то в нем изменил».

Однако к моменту выхода *Deus Ex* у Ion Storm уже были серьезные неприятности. Офис в Далласе попросту проел все деньги, которые выплатила Eidos. Собственная,

чрезвычайно амбициозная и раздутая сверх всякой меры игра Джона Ромеро *Daikatana* стала объектом насмешек в интернете и в итоге обернулась коммерческой катастрофой. «Ion Storm вышла из под контроля, и, чтобы разобраться со всем происходящим, нам потребовалось некоторое время, и когда мы вникли в ситуацию, то пришли к выводу, что имеем дело с невообразимым, вышедшим из под контроля чудовищем», — говорит Хит-Смит.

В конечном счете Ion Storm закрылась, но открытия и новшества *Deus Ex* оказали серьезное влияние на многие другие экшн-игры, в которых сюжет играл важную роль. Самой известной из таких игр стала *Fallout 3*, выпущенная в 2008 году компанией Bethesda, которая перезапустила *Fallout*, ролевою игроу 1997 года, превратив ее в экшн с элементами ролевой игры. Действие игры проходило в обширном мире, по масштабам сравнимом с мирами в играх серии *The Elder Scrolls*. «Мы понимали, что *Fallout 3* будет прежде всего игрой от первого лица, но в основе этой игры лежит ролевая игра с большим количеством систем, регулирующих все происходящее в игре, — рассказывает Эмиль Пагльяруло, ведущий разработчик и сценарист *Fallout 3*. — И это описание отлично подходит под то, что демонстрировала *Deus Ex*. Мы хотели сделать нечто подобное несколькими годами ранее, и эта игра сделана превосходно. Это был шутер, и это была ролевая игра, в игре была потрясающая окружающая среда, и в ней игрок мог делать выбор, который действительно на что-то влиял».

События в *Fallout 3* разворачивались в альтернативной вселенной после окончания Второй мировой войны. Микропроцессоры так и не изобрели, но лазерное оружие присутствует повсеместно. Общество, культура и мода напоминают 1950-е, и, что самое важное, холодная война закончилась ядерной войной, после чего большая часть территории Соединенных Штатов превратилась в неприветливую, зараженную радиацией пустыню, в которой немногочисленные выжившие и их потомки живут под постоянной угрозой нападения животных-мутантов, бандитов и рабовладельцев.

«В *Fallout 3* одновременно развиваются два сюжета, — рассказывает Пагльяруло. — Есть сюжет с президентом, Братством Стали, Анклавом и тому подобными вещами. А есть еще сюжет о стране, уничтоженной в ядерной войне. Это был совсем другой мир, своего рода диснеевский „Мир завтрашнего дня“, в котором моральные нормы и мода 1950-х соединились с технологией 25-го столетия».

В соответствии с подходом к повествованию, впервые опробованным в *Half-Life*, история мира в *Fallout 3* скорее показывалась, нежели рассказывалась. Это делалось с помощью широкого спектра изобразительных средств — от разрушенных памятников Вашингтона до останков протестующих около бункера, в котором родился и вырос главный персонаж игры: в очолевших руках мертвецов сохранились пла-

каты с надписью «Мы умираем здесь». «Все это — трупы и пустые дома — повествует о мире, который был до катастрофы. О мире, который привел к Пустоши, — рассказывает Пагльяруло. — Одно без другого существовать не может, и именно подобное сопоставление делает мир *Fallout 3* таким особенным».

Fallout 3 старалась ставить игроков перед моральными дилеммами, что было особенно заметно на контрасте с большинством видеоигр, где понятное добро выступало против понятного зла: в отличие от них в *Fallout 3* порой приходилось принимать неприятные и не такие очевидные решения. «Мы действительно настаивали на том, чтобы игроку иногда приходилось принимать трудные моральные решения, — говорит Пагльяруло. — Например, в дополнении *The Pitt* мы заставляем игрока решить судьбу невинного младенца¹². Я полагаю, что таким образом мы вырываем игрока из привычной зоны комфорта».

Другой игрой, которая исследовала границы морали, стала вышедшая в 2007 году *BioShock*, сплав похожего на *Deus Ex* шутера от первого лица и ролевой игры. Игра была разработана создателями игры *System Shock 2* компанией Irrational Games. Действие ее разворачивалось в Восторге, подводном городе, выстроенном в стиле ар-деко, созданном в 1946 году бизнес-магнатом Эндрю Райаном как либертарианский рай, где самые великие умы свободны от деспотического воздействия правительства. Этот город был создан под впечатлением от романа «Атлант расправил плечи» 1957 года, сочиненного писательницей и либертарианским философом Айн Рэнд¹³. «Я прочитал эту книгу много лет назад. Рэнд всегда привлекала меня как рассказчик, а она была великолепным рассказчиком, — рассказывает Кен Левин, креативный директор игры, который создал Райана, основываясь на убеждениях Рэнд. — Вне всякого сомнения, она была абсолютно уверена в том, что она исповедовала, и именно это делает ее героев и злодеев такими выдающимися. Я преклоняюсь перед такой уверенностью. Я сам никогда не бываю уверен в правильности своих действий. Я полагаю, что оптимисты зачастую делают удивительные вещи. Факт в том, что Рэнд высказывала свои идеи во времена, когда все эти элементы — церковь, правительство — говорили нам, что мы являемся частью чего-то большего. А она говорила: „Знаете что, эгоизм — это не ругательство, это нормально — просто отстаивать свои интересы, и зачем мне брать на себя ответственность за что-то еще?“ Это был храбрый поступок, потому что ты понимаешь, что у тебя есть масса других обязательств, потому что люди хотят,

12 *The Pitt* была дополнением к *Fallout 3*, которое нужно было скачивать за отдельную плату. В нем игрок мог посетить руины Питтсбурга, который восстанавливался усилиями рабов.

13 В книге Рэнд, пропагандирующей либертарианские политические идеи, был город «Ущелье Голта», в который от контроля бюрократов и левого правительства сбежали все величайшие умы США.

чтобы ты что-то сделал и для них. Это была философия освобождения, но это было не очень нормально, и я, например, живу вовсе не так».

В *Bioshock* игрок оказывается в Восторге спустя 14 лет после того, как Райан и его последователи закрыли двери своего города, оставив за ними все ограничения правительства. Но за эти годы мечта Райана о либеральном обществе оказалось разрушена из-за прорывов в технологиях, связанных со стволовыми клетками: люди получили сверхчеловеческие способности и начали использовать их друг против друга. В конечном счете широкое распространение генных технологий привело к тому, что жители города стали сходить с ума и мутировать.

Открытая пропаганда идей Айн Рэнд, которые вобрала в себя игра, вызвала бурные дискуссии: одни считали, что игра является критическим анализом либертарианства, другие — что она отстаивает идеи коммунизма, а третьи уверяли, что она пытается поставить под сомнение идею политической стабильности. «Я хотел бы надеяться, что с помощью этой игры я заставил людей говорить о подобных вещах, — рассказывает Левин. — Игровые разработчики так долго ограничивали сами себя в выборе тем, что срочно нужно было с этим что-то делать. Существует проблема нехватки безопасности, и я реализую ее здесь — я работаю над *Bioshock*. Я написал несколько псевдоякобинских речей и подумал: „Господи боже, и кто их захочет слушать?“ Я до сих пор удивлен тем, каким тиражом продана игра — три с чем-то миллиона, — поскольку там довольно много умных вещей говорится. Я считаю, что игровые разработчики недооценивают среднестатистического геймера. Их вкусы широки, они не монолитная, не однородная группа. У них самые разные вкусы, что и было подтверждено успехом *BioShock*».

В следующем году в *Grand Theft Auto IV* был перекинут мост между свободой открытого мира, которой славилась эта игровая серия, и более богатым, более детальным сюжетом и персонажами, которые все чаще и чаще встречались в играх. Плодом этих новшеств стал антигерой Нико Беллик, ветеран Югославских войн начала 1990-х, который перебрался в Либерти-Сити в поисках американской мечты. «Чем глубже мы копали эту тему, тем более захватывающей становилась восточно-европейская ситуация, — рассказывал в одном из своих редких интервью Хаузер. — Есть люди, которые перебрались в США пятнадцать лет назад и которые, вполне вероятно, принимали непосредственное участие в ужасных конфликтах в Восточной Европе, они пережили крах коммунизма. Некоторые из участников этих войн потеряли все — и они пошли куда глаза глядят».

Противоречивый и эмоционально истерзанный Беллик стал одним из наиболее подробно прописанных главных персонажей за всю историю видеоигр. Это был

человек, преследуемый ужасами прошлого, от которого он пытается безуспешно скрыться. Он наивен в своих представлениях о действительности в США и просто ошарашен культурными барьерами. По мере развития сюжета Беллик становится еще более жалким человеком, поскольку он теряет всякую надежду на обретение счастья в Америке.

Но если сценарий рос как на дрожжах, то пространство *Grand Theft Auto* всегда было пространством игровой свободы, и в этом плане Либерти-Сити был сильно перестроен и не только предлагал ожидаемый фанатами прогресс с точки зрения графических деталей, но и стал более живым и более правдоподобным, чем был до этого. Для создания Либерти-Сити в *Grand Theft Auto IV* команда Rockstar North сделала тысячи фотографий настоящего Нью-Йорка, который послужил прототипом для Либерти-Сити, и полигон за полигоном воссоздала большую часть реального города. И *Grand Theft Auto IV* в большей степени, чем какая-либо другая игра из этой серии, позволяла игрокам получать наслаждение от простого исследования этого цифрового города. Игроки могли знакомиться с достопримечательностями, поедать хот-доги на пирсе и выходить в интернет в любом из интернет-кафе «TW@», разбросанных по городу. Или же проводить ночи в комедийных клубах, наблюдая за выступлениями настоящих комиков вроде Рики Джервейса и Кэтт Уильямс. Одним словом, Либерти-Сити предлагал неслыханную свободу действий.

Grand Theft Auto IV, над которой четыре года работало около 150 человек, объединила в себе две главные тенденции высокобюджетных игр 2000-х — богатый сюжет и свободу игрока — для создания видеоигрового эквивалента блокбастеров Джеймса Камерона. Игра продана тиражом более 13 миллионов экземпляров, став одним из крупнейших хитов 2008 года. Она стала высшей точкой мастерства и амбиций разработчиков высокобюджетных игр, которые появились в том десятилетии.

И пока *Grand Theft Auto IV* и подобные ей игры олицетворяли собой новаторские и дорогостоящие варианты видеоигр, в противовес их фанфаронству стали возникать проекты, ведомые желанием восстановить исходные художественные ценности и подход «игры для всех», существовавший на заре становления видеоигр.



Кодеры из кофейни: Рон Кармель (слева) и Кайл Габлер, известные как 2D Boy.
Из архива 2D Boy

МАГИЯ, ВЫЛЕТАЮЩАЯ ИЗ ПАЛЬЦЕВ

Кайл Габлер приехал в студию Electronic Arts в Сан-Франциско, полный мыслей о своей новой жизни в роли игрового разработчика. Он приехал сюда, чтобы поработать с легендарным игровым разработчиком Уиллом Райтом над играми вроде *The Urbz: Sims in the City* — только что вышедшем на приставках ответвлением *The Sims*. Он получил работу в самом сердце видеоигровой индустрии. На то время Electronic Arts была самым крупным игровым издателем в мире, став таковым благодаря сложной цепочке приобретений, слияний и поглощений на протяжении 1990-х. По сути, компания была такой же олигополией в индустрии, как Boeing и Airbus в самолетостроении. Власть над видеоигровым миром к началу 2000-х была сосредоточена в руках всего нескольких транснациональных издателей.

В 1990 году команда из пяти человек еще была способна создать хит с бюджетом меньше 200 000 долларов. Но к началу 2000-х постоянно возрастающая сложность видеоигр и растущие ожидания потребителей превратили создание потенциального хита в многомиллионное предприятие, которое требовало команд, насчитывающих десятки программистов, художников, дизайнеров, тестеров и специалистов по звуку.

Воодушевленные бумом на рынке доткомов в конце 1990-х, инвесторы вкладывали деньги в любую компанию, которая хоть как-то была связана с компьютерами, и, чтобы справиться со все возрастающими затратами на разработку, издатели начали покупать друг друга и сливаться в единые корпорации для того, чтобы стать как можно крупнее. В результате такая концентрация власти и могущества в одних руках привела к тому, что в 2003 году прибыль Electronic Arts составила 2,48 миллиарда долларов и оказалась в 13 раз выше, чем у Midway Games, занимавшей в рейтинге ведущих мировых издателей двадцатую строчку.

В начале 2000-х два-три десятка издателей, доминировавших в игровом бизнесе, финансировали разработку практически всех игр. Если эти компании не давали игре зеленый свет, то у проекта было мало шансов быть реализованным, не говоря уже о том, чтобы попасть на полки магазинов. И поскольку на кону стояли миллионы

долларов, издатели избегали финансирования экспериментальных и неопробованных идей. Вместо этого они вкладывались в разработку многократно проверенных концепций и сценариев, поскольку рынок давал понять, что игрокам нравится такая ситуация.

Бесчисленные экспериментальные и непривычные игры были никому не нужны, поскольку игровые издатели находились в процессе трансформации, который Голливуд прошел с середины 1970-х по конец 1980-х, когда киностудии сосредоточились на блокбастерах.

Одной из игр, на которых негативно сказалась смена климата в игровой индустрии, была *Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll* — созданная Sensible Software комедийная игра для взрослых, главный герой которой мечтал стать рок-звездой и подпитывал свои мечты о популярности сексом и наркотиками. «Главной проблемой стало то, что наш издатель Warner Interactive был куплен компанией GT Interactive, — рассказывает Джон Харе, соучредитель Sensible Software, британской игровой студии, хорошо известной по играми серии *Sensible Soccer*. — GT была компанией из „библейского пояса“ — районов на юге и северо-западе США, — а посему нельзя было и думать, что они издадут игру, в которой люди нюхают „кокс“ и трахаются в туалете, пусть даже это всего лишь комедия. Когда я начинаю про это думать, на душе становится паршиво, ведь это могла бы быть действительно новаторская игра».

До того как начать свою работу в Electronic Arts, Габлер мало задумывался о трансформации индустрии в многомиллиардный бизнес, в котором неудачная попытка создания хита могла высосать из кармана издателя десятки миллионов. Реальность работы создателя игр в крупной корпорации стала шоком. «До работы в Electronic Arts я представлял себе залы, заполненные трехколесными велосипедами и радугами, я думал, что офис — это такой бассейн с шариками и разработка игры больше похожа на магию, вылетающую из пальцев, — рассказывает Габлер. — Но ничего подобного не было. Оказалось, что люди делают игры, стуча по клавиатуре, устраивая совещания и марая кипы бумаги, отвечая на телефонные звонки и заполняя электронные таблицы».

Рон Кармель, разработчик онлайн-игрового сервиса Pogo.com, принадлежащего Electronic Arts, разделял разочарование Габлера¹. К тому же они чувствовали, что поскольку они работают за зарплату, то они не особо зависят от провала или успеха своей работы. Обоих тянуло друг к другу. Они стали делиться друг с другом мыслями

¹ Pogo.com существовал на доходы от рекламы, предлагая широкий выбор онлайн-игр, среди которых были бинго, покер и настольные игры вроде «Монополии».

о том, что создание игр оказалось совсем не похоже на игровую нирвану, о которой они так мечтали. Они обсуждали, что именно они бы сделали, если бы на них не давили высокобюджетные проекты и корпоративный консерватизм. В конечном счете они стали задумываться, а стоит ли вообще идти этим путем. Они пришли к мысли, что даром теряют время и что пора действовать. «Возможно, мы могли это понять и несколько раньше: что кто-то может заняться разработкой игр в своей комнате или в кафе, не имея на счету миллионов долларов, но ничего такого тогда еще не было, — рассказывает Габлер. — Прежде чем сделаться безработными, мы рассчитали, сколько именно мы сможем протянуть без дохода. По всем подсчетам получалось, что если не жить на широкую ногу, то мы сможем продержаться в таком режиме чуть больше года. После этого нам бы снова пришлось искать работу».

В 2006 году они уволились из Electronic Arts и основали 2D Boy, игровую инди-студию, состоящую всего лишь из двух человек, в качестве офисов они использовали разные кафе в Сан-Франциско, в которых был доступ к wi-fi. Пятью годами ранее такой шаг можно было расценивать как самоубийство. Без поддержки издателя казалось невозможным создать, продать и распространить коммерчески жизнеспособную игру. Но за последние пять лет, которые предшествовали появлению 2D Boy, распространение широкополосного интернета начало понемногу подтачивать и разрушать власть издателей и абсолютную монополию розничных продавцов на доступ к потребителям.

К моменту появления 2D Boy интернет уже оказал мощнейшее влияние на многие развлекательные индустрии, в которых власть принадлежала издателям, — прежде всего это касалось звукозаписывающего бизнеса, который с истерическими воплями издателей об авторских правах вступил в эпоху «цифровой» музыки и доступных для скачивания треков. Онлайн-магазины вроде iTunes компании Apple начали уводить клиентов у физических магазинов, подрывая контроль звукозаписывающих лейблов над полками магазинов. К тому же интернет позволял музыкантам выпускать и распространять свои творения онлайн, что не требовало практически никаких затрат.

Рост популярности британской рок-группы Arctic Monkeys на волне сарафанного интернет-радио стал наилучшей иллюстрацией к изменившейся расстановке сил в музыкальном бизнесе. Рекламируемые в интернете своими поклонниками, Arctic Monkeys собрали достаточное количество фанатов, которые в 2005 году вознесли дебютную песню группы «I bet you look good on the dancefloor» на вершину британских чартов. Издатели в кинематографе, в книжной и газетно-журнальной индустриях также столкнулись с похожими процессами. И видеоигры — самая цифровая из всех областей — не стали исключением.

Распространение игр онлайн началось в конце 1990-х — с ростом сайтов, на которых люди могли играть прямо в окне браузера. Большинство таких игр были короткими и создавались с целью увеличить трафик и продвижение рекламы к посетителям. Спустя совсем немного времени некоторые из этих игр уже обзаводились legionами поклонников. Первым подобным успехом стала игра *Moorhuhn*, вышедшая в 1999 году для онлайн-рекламы виски Johnnie Walker среди немецких потребителей.

Созданная голландским разработчиком Witan для немецкого издателя Phenomedia, *Moorhuhn* ставила перед игроком цель сбить как можно больше тетеревов за 90 секунд. «Можно даже предположить, какого конкурента они имели в виду, — рассказывает Томас Даниэльс, директор продаж и маркетинга в Phenomedia. — Поначалу игра использовалась промоутерами в барах, и люди могли играть в нее на ноутбуках. Набрав определенное количество очков, победитель получал ваучер на бесплатный напиток. Также можно было получить копию игры на диске. Геймеры выложили игру в онлайн, и, поскольку она была простой и веселой, она вызвала интерес и начала расширяться все шире и шире».

Moorhuhn стала сенсацией в немецкоговорящих странах, миллионы людей заходили на веб-сайты для того, чтобы поохотиться на тетеревов. За десять лет, прошедшие с момента создания игры, было скачано более 80 миллионов экземпляров оригинального продукта и 20 онлайн-продолжений и ответвлений. Было куплено более 15 миллионов оффлайновой версии *Moorhuhn*, и изворотливая птица, которая играла в этой игре главную роль, была увековечена в мультипликационном сериале на немецком телевидении. Простейшая охота на птиц в *Moorhuhn*, построенная на механике «point-and-click», была невероятно далека от сложных игр, создание которых требовало от издателей уровня Electronic Arts вложения миллионов долларов. И именно эта простота, как верили в Phenomedia, и была залогом ее широкой популярности.

«Одной из самых главных отличительных особенностей при разработке успешной игры для обычной аудитории является сложность — особенно с точки зрения доступности, — рассказывает Даниэльс. — Хорошая игра разрабатывается так, что игроку не надо лезть в руководство и буквально сразу же можно разобраться, что к чему. Хотя сама игра может потом повысить свою сложность. Типичная игра для геймеров, которая может им понравиться, обычно сложна с точки зрения вещей, которые нужно продумывать с самого начала, — просто представьте себе все эти стратегии и симуляторы».

Распространение интернета также побудило небольшие компании задуматься о пересмотре условно-бесплатной бизнес-модели, которой в свое время воспользовалась Id Software с игрой *Doom* в эпоху доткомов. Одной из первых таких компаний стала Sexy Action Cool, которая предприняла попытку продавать условно-бесплат-

ные игры через интернет. Компания начала свою жизнь в 2000 году как разработчик онлайн-игр для сайтов вроде Pogo.com, и это случилось как раз в тот момент, когда лопнул пузырь доткомов.

«Для запуска интернет-компании время было — хуже не придумаешь, но мы умели вести дела, — рассказывает соучредитель Джейсон Капалка, который до создания Sexy Action Cool работал в Pogo.com вместе с другими будущими соучредителями компании Брайаном Фитом и Джоном Вечи. — Нам казалось невероятным, что мы сами теперь можем быть издателями, а не только разработчиками, поэтому мы даже не удосужились обзавестись доменным именем. Себя мы назвали Sexy Action Cool, позаимствовав странную шутку из фильма „Отчаянный“ Антонио Бандераса. У фильма был плакат, и на нем была приведена цитата какого-то критика, которая гласила: „Sexy Action Cool“. Мне это показалось очень странным предложением, и мы между собой на эту тему начали шутить».

Бизнес-план и имя Sexy Action Cool, впрочем, пришлось быстро сменить — после того, как они создали условно-бесплатную версию *Diamond Mine* — головоломки, в которой нужно было складывать алмазы, — для онлайн-игрового сайта Zone.com, которым владела компания Microsoft. «На тот момент это выглядело странно, поскольку мы пытались сделать игру, в которую люди могли бы играть бесплатно, — рассказывает Капалка. — Вопрос заключался в одном: зачем кому-либо платить за игру, если они могли бесплатно играть в нее на сайте Microsoft? Однако в 2000 году была одна причина, по которой люди не могли быть в онлайн-режиме постоянно: во время нахождения в сети они не могли пользоваться своим телефоном, и поэтому кто-то из них хотел играть в оффлайн-игры с куда более продвинутой графикой».

Решив, что название Sexy Action Cool не слишком привлекает внимание аудитории, компания сменила имя на PopCap Games и начала продавать *Diamond Mine Deluxe* через собственный сайт. Онлайн-продажа игры имела очевидные преимущества перед обычной почтовой рассылкой условно-бесплатных программ. «Игры вроде *Doom* остались в доинтернетовской эпохе, — говорит Капалка. — Если ты хотел купить *Doom*, ты высылал Ромеро чек, и через несколько недель тебе по почте из Техаса приходили дискеты с игрой. Это работало, но отнимало слишком много времени».

Для *Diamond Mine Deluxe*, которая позже была переименована в *Bejeweled*, таких проблем не существовало. Люди могли опробовать эту игру в онлайн-режиме, купить ее и скачать себе на компьютер — и все это занимало у них считанные минуты. Выдержанная в ярких, красочных цветах (что впоследствии стало отличительной чертой всех игр PopCap) *Bejeweled* предлагала игрокам соединять определенным образом различные алмазы, чтоб в результате получить горизонтальные или вертикальные линии

из трех или более камней одного цвета. Во многом именно простота этой игры, похожей на *Tetris*, вызывала у игроков привыкание. Помимо этого *Bejeweled* бросила вызов сложившемуся статус-кво в игровом дизайне, который расценивал отсутствие временных ограничений и хаотичность игрового процесса как очевидные недостатки. «Самой популярной стала версия, в которой не было отсчета времени и можно было делать ходы до тех пор, пока не оказывалось, что ходов больше нет и, значит, игра проиграна, — рассказывает Капалка. — Мы показали ее профессиональному игровому разработчику, который сказал, что игра сделана ужасно, поскольку заканчивается абсолютно непредсказуемо. Действительно, игровым процессом никак нельзя было управлять — ты просто продолжал крутить алмазы до тех пор, пока сложившаяся конструкция уже не позволяла делать новые ходы. И тот парень нам говорил: „У игры плохой дизайн, никак нельзя контролировать процесс и понять, выиграешь ты или проиграешь, все происходит случайно — это может случиться на втором или третьем ходу или же через длительное время“».

Но так же, как и многие другие разработчики, которые использовали интернет для продажи своих творений, PopCap выяснила, что подобные теории зачастую были основаны на давних традициях видеоигр, а не на предпочтениях игроков. «Один из необычных моментов в *Bejeweled* — то, что во многом это игра наудачу, но нет ничего плохого в таких играх, просто они на тот момент были недостаточно хорошо представлены в компьютерных играх, поскольку они зародились в аркадах, — рассказывает Капалка. — Компьютерные игры в массе своей были основаны на навыках — во многом из-за их аркадных корней. Все они проверяли игрока: способен ли он справиться с этой игрой, превзойдет ли он ее. Это справедливо, но штука в том, что люди с незапамятных времен играли в азартные игры наудачу. И такие игры, мне кажется, по количеству превзошли игры на умения».

Презрительное отношение *Bejeweled* к теории видеоигрового дизайнера не причинило игре никакого вреда. За десять лет, прошедших после ее дебюта в 2000 году под именем *Diamond Mine*, игра продана во всем мире тиражом более 50 миллионов экземпляров.

Игры PopCap работали на аудиторию, заметно отличавшуюся от юношей, на которых нацеливались все высокобюджетные игры. Согласно опросу 2191 человека на сайте PopCap в 2006 году, 76 процентов игроков были женщинами и 47 процентов — в возрасте 50 лет или старше.

Искажение традиций видеоигровой индустрии, продемонстрированное PopCap, впоследствии было повторено много раз, поскольку в 2000-х то и дело возникали небольшие компании, создававшие онлайн-игры.

Появившаяся в 2002 году флэш-игра *Alien Hominid*, созданная разработчиком из Сан-Диего The Behemoth, также бросила вызов сложившимся устоям. Создатели этой игры радикально переосмыслили стиль «стрелялок», начало которому было положено в 1987 году аркадной игрой *Contra*, где игроки продирались сквозь дебри двумерного мира, уничтожая все на своем пути. И хотя игры такого типа к моменту выхода игры The Behemoth уже были мертвы, эта небольшая компания решила воскресить жанр².

«Многие флэш-игры не пытались использовать эту технологию по максимуму, поэтому, когда мы сделали игру с непрерывным действием, для 2002 года она стала уникальной веб-игрой», — рассказывает Том Фулл, соучредитель The Behemoth. Джон Бааз, другой соучредитель The Behemoth, считает, что для многих людей такой стиль игры оказался неожиданным и свежим: «Конечно же, у *Alien Hominid* были корни в ретрострелялках, но многие молодые люди были абсолютно незнакомы с этой частью истории видеоигр, поскольку тогда их еще попросту не существовало на свете. Для многих детей в 2004 году реалистичные 3D-игры были единственным, что они знали, и поэтому игры подобного типа им были в новинку».

Alien Hominid стала очень популярной, и 18 миллионов игроков, зашедших только на один сайт с флэш-играми Newgrounds, было достаточно, чтобы убедить The Behemoth портировать игру на главные консоли своего времени: PlayStation 2, GameCube и Xbox. И если браузерные игры начала 2000-х проложили путь движению инди-игр, то появление в середине 2000-х онлайн-магазинов игр открыло шлюзы. Первая из таких платформ появилась на ПК благодаря *Half-Life 2*, выпущенному в 2004 году компанией Valve продолжению ее революционного шутера от первого лица *Half-Life*. Для того чтобы запустить *Half-Life 2*, ПК-игрокам нужно было установить Steam — похожее на iTunes приложение, которое управляло играми и позволяло покупать новые. В результате популярности *Half-Life 2* среди миллионов игроков Steam стал доминирующим магазином на ПК.

Поначалу в Steam продавались только собственные игры Valve, но в 2005 году платформа открылась и для других производителей игр. Первой игрой не от Valve стала смешная игра про боевые единоборства *Rag Doll Kung Fu*, созданная английским игровым дизайнером Марком Хили. Свой путь в игровом бизнесе Хили начал в качестве программиста, а закончил на посту графического художника в студии Питера Молиньё Lionhead Studios. Но к 2004 году он почувствовал растущее беспокойство:

² Карикатурная игровая серия *Metal Slug* компании SNK поддерживала огонь в играх подобного типа как на аркадах, так и на домашних консолях, но сам жанр в основном перестал показывать признаки жизни еще в начале 1990-х.

«Я дошел до точки, когда стал ощущать непреодолимую тягу к тому, чтобы что-нибудь спрограммировать, поэтому я взялся за изучение C++, языка программирования, на котором работает большинство людей. Я хотел делать игры, и лучшим способом узнать, на что именно способен этот язык, было придумать себе какой-нибудь проект. Я решил, что таким проектом должен стать небольшой файтинг».

Пробный проект Хили в итоге вырос в амбициозную и уникальную с визуальной точки зрения игру. «Работа над игрой находилась на той стадии, когда уже можно было друг друга мутузить, — рассказывает Хили. — Я начал расставлять платформы по уровням, и мой коллега из Lionhead Алекс Эванс посмотрел на это и предложил мне добавить в игру еще и веревки и дал мне часть кода для того, чтобы эти веревки могли болтаться. Я взял этот код домой и начал с ним экспериментировать, и в какой-то момент одна из этих веревок упала на землю и приняла форму человека-спички. И вот тут меня осенило. Я подумал, что смог бы это использовать, чтобы сделать безумных персонажей».

Файтинг Хили превратился в хаотичную многопользовательскую игру, в которой игроки управляли гибкими и забавными персонажами, напомиравшими марионеток, которые крутились, вихлялись и мотались по экрану, пытаясь поколотить противника.

И после того, как он разместил ссылку на свой сторонний проект на сайте Lionhead, начались разговоры о зарождающемся движении инди-игр. «Она зажила своей жизнью в интернете, — рассказывает Хили. — Я был приглашен на семинар экспериментальных игр в рамках конференции игровых разработчиков в Сан-Франциско. Я поехал туда, предполагая, что буду выступать в небольшой комнатухе перед десятком-другим человек, которые будут друг другу показывать, что они сделали, но когда я приехал, то оказался в громадном помещении, где собралось, наверное, человек 500. Тут я запаниковал, потому что я даже не удосужился подготовить хоть самую короткую речь».

Семинар экспериментальных игр представлял собой ежегодный слет движения инди-игр, форум, на котором отдельные лица и команды стремились вернуть создание игр к общедоступным экспериментам начала 1980-х. Семинар возник в 2002 году как скромное ответвление конференции игровых разработчиков, где демонстрировались необычные творения, такие как *Air Guitar* Джонатана Блоу, где использовалась веб-камера, позволявшая игрокам играть на воображаемой шестиструнной гитаре, или *Arcadia* Эрика Циммермана, коллекция простеньких игр, выполненных в стилистике VCS 2600.

Со столь скромных стартовых позиций это движение скоро выросло и в размерах, и во влиянии, поставляя на видеоигровой рынок массу причудливых и прогрес-

сивных решений, которые подхватывались многими ищущими вдохновения разработчиками. Участники форума экспериментальных игр стали первопроходцами в реализации многих новых идей, таких как моды по защите крепостных башен, которые были созданы игроками в *WarCraft III* и которые впоследствии сделались новым игровым жанром.

В тот год, когда Хили приехал показать свою *Rag Dool Kung Fu*, движение инди-игр уже достигло своей критической массы. Среди других игр, продемонстрированных в том году, была ранняя версия новой игры Блоу *Braid*, гибрида платформера и головоломки, ниспровергавшем традиционные сюжеты спасения принцессы, которыми славилась игра *Super Mario Bros*. Все действие игры вращалось вокруг управления временем. Здесь же была показана *Attack of the Killer Swarm*, действие которой происходило на фоне сфотографированной уличной сценки, а сам игрок управлял «роем убийц» — массой карандашных штрихов, которые можно было гонять по экрану, убивая ими крошечных человечков, и все это происходило под бойкую классическую музыку и ужасные крики.

Презентация Хили вызвала среди собравшихся настоящую бурю. «Многие смеялись во время моего выступления, и среди приглашенных были люди из Valve, которые после выступления подошли ко мне и сказали, что эта игра идеальна для того, что они хотят сделать со Steam, — продавать игры. На следующий день я улетел в Сиэтл, встретился там с основателем компании Гэйбом Ньюэллом и сразу же заключил с ними сделку. Все происходящее немного напоминало поездку на американских горках. Это была первая игра, не созданная Valve, но выпущенная в Steam, и поэтому я в какой-то мере ощущал себя подопытным кроликом».

За *Rag Doll Kung Fu* в Steam быстро появились и другие игры. Среди них была *Darwinia*, необычная стратегия в реальном времени, выполненная в стилистике ретрокомпьютерной графики 1980-х. *Darwinia* была создана Introversion, британской игровой студией, основанной в 2001 году тремя университетскими друзьями: Томасом Арунделом, Крисом Дилэем и Марком Моррисом.

С первого дня своего существования Introversion намеревалась дистанцироваться от нацеленных на массовый рынок творений и стремилась воскресить свободную игровую культуру, которая царила на заре становления британской игровой индустрии. «Я прекрасно помню, как рос, играя в очень разные видеоигры сначала на Spectrum, а потом на Amiga, — рассказывает Моррис. — Игры, которые были у меня в коллекции, очень сильно различались и по форме, и по содержанию — просто дикие концепции. Ты смотрел на обложки дискет, которые выходили вместе с игровыми журналами, и абсолютно не знал, что тебя ждет в той или иной игре. Но к концу

1990-х все происходящее утеряло свою невинность и детскую чистоту переживаний, и все стали стремиться к графике высокой четкости, как это происходило в гонках, в которых все сводится к тому, что нужно жать влево, чтобы поворачивать влево, и жать вправо, чтобы повернуть направо. Все, что мы видели, — это модель издателя-разработчика и внушительные суммы денег, требуемые на разработку. А все, что выглядело более-менее творческим и не подпадало под полный контроль издателя, не получало дальнейшего развития».

Поэтому когда Дилэй, будучи творческим движком студии, придумал *Uplink* — параноидальную игру, в которой игроки нанимались различными корпорациями и должны были вредить их конкурентам, под видом дурачка взломав корпоративные компьютеры и обрушив фондовый рынок, — трое приятелей решили не искать издателя, а использовать для распространения игры интернет. «Шел 2001 год, вокруг только и было что разговоров про интернет, и пускай он все еще не был повсеместно распространен, — например, мои родители еще к нему не подключились, — но в тот момент мы знали, что как компания мы можем работать через интернет с транзакциями людей, — рассказывает Моррис. — Мы не могли распространяться электронным способом, но мы могли отправлять физические копии, поэтому мы понимали, что, если выложим *Uplink* в сеть и игра кому-то понравится, каждый сможет ее запросто купить». *Uplink* задела нерв видеоигровой прессы, которая и начала активно продвигать эту игру.

Вскоре Introversion была завалена заказами и предложениями видеоигровых издателей, заинтересованных в подписании этого удивительного хита. «От издателей мы получали предложения по *Uplink*, но они были просто зверскими, — рассказывает Моррис. — Мы продавали 30 000 экземпляров в месяц, и издатели говорили, что готовы выплатить нам 10 000 долларов. Тогда мы и поняли, что вся эта модель индустрии с точки зрения разработчика, с точки зрения творчества работала в корне неверно. В итоге мы запустили целую кампанию, обвиняя издателей и пытаясь убедить разработчиков — не крупных, а небольших, — что существует другой путь развития».

Открытие Steam сделало этот путь еще легче. «Steam позволил нам работать с куда более крупной аудиторией, — рассказывает Моррис. — Сначала я думал, что не стоит связываться со Steam. Я думал, что все, что мы сделаем, — это дадим Valve возможность продавать наши игры через Steam, что приведет к падению продаж через наш сайт, и мы уже не сможем контролировать продажи. Но я ошибался. Количество продаж через Steam оказалось просто феноменальным».

Еще больше возможностей выйти на широкую аудиторию, не прибегая к услугам издателей, у создателей инди-игр появилось в 2005 году, когда Microsoft выпустила свою вторую консоль — Xbox 360. Оснащенная жестким диском и функцией под-

ключения к широкополосному интернету, консоль Xbox 360 позволяла пользователям покупать и загружать игры через свой сервис Xbox Live Arcade, предоставлявший игры в диапазоне от ремейков аркадных игр начала 1980-х и современных инди-игр до полноценных игр для Xbox 360, которые продавались в магазинах. На следующий год похожие сервисы были запущены на Nintendo Wii и Sony PlayStation. Появление iPhone с сенсорным экраном и запуск в 2007 году AppStore позволили создать еще одну платформу, через которую небольшие разработчики могли выйти на широкую аудиторию. Появление этих онлайн-магазинов наконец-то дало разработчикам инди-игр прямой доступ к геймерам и престиж, в которых они так они нуждались, чтобы познакомить со своими творениями потенциальных покупателей³. Одним из первых таких разработчиков стала студия 2D Boy Габлера и Кармела, которая получала выгоду от прямого контакта между игроком и создателем, возникшего в результате работы подобных платформ.

Первой игрой этой парочки стала *World of Goo*, духовный преемник более ранней некоммерческой инди-игры *Tower of Goo*. Как и в случае с *Attack of the Killer Swarm*, Габлер создал *Tower of Goo* для проекта экспериментального геймплея, над которым он работал еще в то время, когда был студентом Университета Карнеги-Меллон. В *Tower of Goo* игроки выстраивали шаткие башни, соединяя комки слизи с помощью строительных лесов. Цель игры заключалась в том, чтобы возвести как можно более высокую башню и не допустить ее обрушения. «Начиналось все со ста небольших липких шариков на зеленом холме, и цель заключалась в том, чтобы построить башню до облака высотой 25 метров, — рассказывает Габлер. — Люди в интернете здорово проводили время за этой игрой, соревнуясь друг с другом в постройке самой башни и даже создавая разные забавные сооружения вроде кошек или penisов. Нам было интересно расширить идею этой игры и превратить *Tower of Goo* в более масштабную, более подробную *World of Goo*».

Работая за своими ноутбуками в кафе Сан-Франциско, оба разработчика превратили *Tower of Goo* в более совершенную *World of Goo*. Теперь игроки, словно в память о *Lemmings* студии DMA Design, должны были высасывать липкие шары с каждого уровня через трубу, до которой они могли добраться, лишь выстроив хлипкую и шатающуюся конструкцию. Каждый уровень представлял собой совершенно иную строительную проблему. В одном уровне нужно было построить мост через зияющую про-

³ У японских инди-разработчиков было больше возможностей для реализации. Процветающая додзинси-сцена — нацеленная в основном на независимую мангу — на сегодняшний день настолько популярна, что существуют даже специальные магазины, в которых продаются инди-игры. Развитие интернета помогло создателям додзинси-игр распространить свои работы за пределами Японии.

пасть, в другом возвести липкую башню внутри вращающегося барабана стиральной машины, в котором постройка постоянно разваливалась. Вышедшая на нинтендовской платформе WiiWare, на Steam и на собственном сайте 2D Boys в 2008 году *World of Goo* стала одним из бестселлеров среди инди-игр 2000-х.

«*World of Goo* превзошла все наши ожидания, — рассказывает Гэблер. — Она продалась тиражом в несколько сотен тысяч. В Nintendo нам сказали, что она держала рекорд продаж на WiiWare на протяжении многих недель».

Выход *World of Goo* стал поворотным моментом для коммерческой жизнеспособности инди-игр. Игра Блоу *Braid*, восторженно встреченная критиками, в 2008 году стала вторым бестселлером в Xbox Live Arcade. The Behemoth также добилась успеха с *Castle Crashers*, напоминая сеговский аркадный хит 1989 года *Golden Axe*, — было продано миллион копий этого файтинга через Xbox Live Arcade. К началу 2010-х разработка инди-игр превратилась в разнообразное и эклектичное движение, участники которого заново изобретали старые жанры, исследуя границы игрового дизайна и часто выигрывая у крупных издателей благодаря таким неожиданным хитам, как *Braid*. Помимо поиска новых игровых форм и перезапуска забытых жанров создатели инди-игр начали вводить в свои работы более личные или более провокационные темы.

Симулятор ядерной войны *Defcon*, разработанный Introversion, был создан под вдохновением от вымышленной игры «Глобальная термоядерная война» из фильма 1983 года «Военные игры», которая превращала игроков в генералов, сидящих в бункере и составляющих карту ядерных ударов в надежде выиграть мировую войну, поскольку в случае удачного планирования им удалось бы уничтожить большую часть живой силы противника.

«Мы выпускали эту игру без какого-либо политического подтекста, но игра сама собой приобрела такой подтекст, поскольку ты находишься в бункере и получаешь данные с названиями городов и количеством убитых людей. 6,2 миллиона мертвых людей, — рассказывает Моррис. — Я не думаю, что кто-нибудь из издателей когда-либо решится издать *Defcon*. Даже через миллион лет. Издатели всегда хотят завоевать массовый рынок, они смотрят на игру и задаются вопросом: а что же такого в этой игре? Как много людей мы должны укукошить, называя все произошедшее геноцидом? А зачем тогда играть в такую печальную игру? Мой ответ лежит во всех этих меланхолических альбомах, которые разошлись внушительными количествами. А сколько слезливых фильмов? Нет никакой причины, по которой игры не могут вызывать в игроке точно такие же подавленность и скорбь, которые вызывают остальные медиа».

Every Day the Same Dream также была наполнена похожим меланхолическим настроением, хотя действие игры было сфокусировано на одиноком офисном служа-

щем. Создатель игры, итальянец Паоло Педерчини, утверждал, что такая атмосфера передает «отчуждение и отказ от труда». Действие этой игры происходило в сером, выполненном в эстетике ар-деко мире, и игрок погружался в монотонный распорядок жизни офисного работника, состоящий из унылого ритуала одевания, поездок на работу и самой работы. Всякая попытка игрока избежать скуки получала небольшое вознаграждение. На абсолютном контрасте с большинством видеоигр игра Педерчини была безрадостным опытом, где даже краткие вспышки веселья в конечном счете не могли вырвать игрока из скучной действительности, перенеся его в увлекательный и необычный виртуальный мир, как это делало большинство видеоигр.

Другие разработчики использовали свои игры для того, чтобы вызвать как можно больше позитивных эмоций. *Flower*, созданная Thatgamecompany и выпущенная в 2009 году для сервиса PlayStation Network медитативная игра, давала игроку возможность управлять приморским бризом, создавая с его помощью циркулирующие потоки из цветочных лепестков, которые со свистом проносились над сельской местностью, вдыхая жизнь в безжизненные поля.

«Идея *Flower* выросла из множества различных мотивов, — рассказывает Келли Сантьяго, которая основала Thatgamecompany вместе с дизайнером *Flower* Дженовой Чен. — Одним из таких мотивов стала попытка передать ощущение, будто ты очутился на поле с цветами, ухватить чувство прекрасного, когда ты смотришь на них, когда смотришь на каждый отдельный цветок. Если начать искать в Google фотографии по слову „цветок“, то можно найти фотографии людей со всего мира, очарованных этим явлением природы. В техническом плане это была захватывающая проблема. Что было бы, если бы мы реализовали в формате видеоигр этот аспект, который вообще-то находится на задворках игрового мира? До нас никому не приходило в голову сделать игру про траву и кустарники».

К 2010 году творческий посыл движения инди-игр охватил уже всю видеоигровую индустрию и медленно, но верно стал оказывать влияние на создателей игр с многомиллионными бюджетами, которые помогли развитию этого движения.

«Одной из причин, по которой я люблю посещать конференцию игровых разработчиков, — это фестиваль независимых игр, поскольку это абсолютно удивительная штука, — рассказывает Клифф Блэжински, разработчик блокбастера 2006 года *Gears of War*. — Посмотрите на то, как возник *Portal*⁴. Изначально это была небольшая инди-игра под

4 Выпущенная компанией Valve в 2007 году игра *Portal* представляла собой головоломку, действие которой происходило в мире *Half-Life 2*.

названием *Narbacular Drop*, затем ее взяла в оборот Valve, нянчилась с ней, поработала с ее создателями, и в результате возникла одна из самых удивительных игр».

Необычные идеи, возникающие на инди-сцене, оказали влияние и на знаменитого французского разработчика Молиньё : «Прекрасным примером была *Braid*, и дело не только в механике со временем. Меня потрясло, что когда ты запускаешь *Braid*, то видишь на экране маленького персонажа и сразу же погружаешься в игру. Меня это здорово вдохновило. *Castle Crashers* запустила в видеоигровом мире что-то вроде процесса перевооружения, и мне кажется, это было сделано очень здорово. И это был не единственный пример свежести или новизны, а словно вокруг ты только и слышал: „Эй вы, старые пердуны-программисты, почему вы не сделали вот так?“»

2009 год подходил к концу, и видеоигры вступили в новую эпоху креативности, которая в равной степени опиралась на масштабные и дорогостоящие идеи крупнейших мировых игровых разработчиков и на искрящееся и бурлящее новыми идеями инди-движение.

Прошло почти 50 лет с момента выхода *Spacewar!*, когда люди впервые узнали, что же такое видеоигра. За эти полвека видеоигры развились в полноценную развлекательную среду, в которой осуществлялись столь разные по эмоциям эксперименты, как *Tetris*, *Grand Theft Auto IV*, *Wii Fit*, *BioShock*, *Pac-Man*, *Mortal Kombat* и *Every Day the Same Day*.

Творческая активность игровых первопроходцев, которая началась с примитивных игр в шахматы, «стрелялок», блужданий по лабиринтам и пинг-понга в 1960-х и начале 1970-х, превратились не только в масштабный международный бизнес, но и в сильную и разнообразную творческую среду, которая и по сей день не показывает никаких признаков замедления или упадка. Далекая от достижения творческой зрелости, видеоигра остается формой искусства, которая действует на нас так, словно все еще только начинается.

ИГРОГРАФИЯ

С момента зарождения видеоигр, то есть с конца 1940-х годов, были созданы десятки тысяч игр. Сотни из них стали культовыми. Данный обзор, конечно же, не претендует на всеохватность. Это избирательный перечень наиболее знаменитых и ярких видеоигр. Более полную информацию предоставляют онлайн-базы данных MobyGames (www.mobygames.com) и Arcade History (www.arcade-history.com).

Знакомство с играми, разработанными для устаревших платформ, связано с целым рядом трудностей, хотя переиздания «древних» игр для цифровых магазинов вроде Steam, PSN, Xbox Live Arcade и WiiWare, равно как и выпуск разного рода сборников, отчасти разрешают эти затруднения. Помимо переизданий существует довольно обширный рынок б/у-игр и сумрачный мир эмуляции на ПК и — в меньшей степени — на Mac. Программы-эмуляторы воспроизводят старые игровые системы, позволяя запускать на них цифровые копии старых игр. Часто эмуляция нарушает закон об авторском праве.

Информация об играх, перечисленных ниже, указана в следующем порядке: *название игры* (год выхода; издатель; разработчик / дизайнер; оригинальная и рекомендованные платформы; страна происхождения). Приведенная информация основана на данных о первом выходе игры. В некоторых случаях издателем и разработчиком является одна и та же компания.

Добро пожаловать в мир коротких емких описаний!

SPACEWAR!

Первая в истории индустрии игра, созданная для развлечений и рассчитанная только на двух человек, *Spacewar!* (1962, Клуб Технического Моделирования Железной Дороги, PDP-1, США) до сих пор способна доставить геймерам уйму удовольствия. Попробовать можно здесь: <http://spacewar.oversigma.com>

Spacewar! оказала большое влияние на разработку двух первых игровых автоматов:

— *Galaxy Game* (1971, Computer Recreations, Билл Питтс и Хью Так, игровой автомат, США), полностью слезанный со *Spacewar!*.

— *Computer Space* (1971, Nutting Associations, Нолан Бушнелл и Тедд Дабни, игровой автомат, США). Выдающаяся машина, выдержанная в стилистике американской

фантастики 70-х, но, по сути, примитивная игра. Она, в свою очередь, повлияла на создание никем не замеченной, но очень веселой игры *Tank* (1974, Atari, Стив Бристоу и Лайл Рейнс, игровой автомат, США). Впоследствии *Tank* была превращена в игру *Combat* (1977, Atari, VCS 2600, США).

Spacewar! также вдохновила на подвиги создателей первых игровых автоматов с векторной графикой: *Space Wars* (1977, Cinematronics, Ларри Розенталь, игровой автомат, США). После нее векторная графика стала использоваться практически во всех залах игровых автоматов, что продолжалось где-то до 1984 года, пока игры с такой технологией не приказали долго жить. Среди них была масса интересных работ:

— *Tailgunner* (1979, Cinematronics, Тим Скелли, игровой автомат, США). Сражения в космосе выполненные в стиле каркасного 3D.

— *Warrior* (1979, Cinematronics, Тим Скелли, игровой автомат, США). Дуэли на мечах с видом сверху.

— *Lunar Lander* (1979, Atari, Рич Мур и Говард Дельман, игровой автомат, США). Изнурительная битва с силой гравитации. Основана на *Lunar Lander* (1973, DEC, Джек Бизнес, DEC GT40, США), векторной версии текстовой игры *Lunar* (1969, Джим Сторер, PDP-8, США).

— *Asteroids* (1979, Atari, Эд Логг и Лайл Рейнс, игровой автомат, США). Пик достижений векторной графики и самый продаваемый игровой автомат Atari. В игре нужно было долго и тщательно крошить метеориты в межгалактических пространствах.

— *Battlezone* (1980, Atari, Эд Ротберг, игровой автомат, США). Прорывной танковый симулятор, графика которого выполнена в стиле каркасного 3D.

— *Gravitar* (1982, Atari, Рич Адамс и Майк Хэлли, игровой автомат, США). Вариант *Lunar Lander* с возможностью исследования галактики, который поспособствовал появлению более продвинутых игр: *Thrust* (1986, Superior Software, Джереми Смит, BBC Micro, Великобритания) и *Oids* (1987, FTL, Дэн Хьюитт, Atari ST, США). Создатель *Thrust* Джереми Смит в дальнейшем сделал великолепное аркадное приключение *Exile* (1988, Superior Software, Питер Ирвин и Джереми Смит, BBC Micro [Amiga], Великобритания), созданное под влиянием *Gravitar*.

— *Star Wars* (1983, Atari, Майк Хэлли, игровой автомат, США). Оригинальный рельсовый шутер, в котором игрок не управлял движением персонажа, а был полностью сосредоточен на стрельбе. Здесь нужно было возглавить нападение повстанцев на «Звезду смерти», и все происходящее было выполнено в цветной каркасной графике.

— *Major Havoc* (1983, Atari, Оуэн Рубин и Марк Керни). Сверхамбициозная и полувившаяся весьма интересной смесью из *Tailgunner*, *Lunar Lander* и игр в лабиринт.

За *Star Wars* последовали многие рельсовые шутеры:

— *Operation Wolf* (1987, Taito, Эйго Окадзима, игровой автомат, Япония). Кровавая миссия по спасению заложников, где все происходило на большой скорости, а игрок держал в руках контроллер, напоминающий по форме автомат «Узи».

— *Star Wars: Rebel Assault* (1993, LucasArts, Винс Ли, ПК MS-DOS, США). Высоко-скоростные космические баталии со вставками из кинофильмов.

— *Time Crisis* (1995, Namco, Такаси Сано, игровой автомат, Япония). Адреналиновая гонка против часовой стрелки, в которой игрок использовал педаль для того, чтобы юркнуть в укрытие.

— *The House of the Dead* (1996, Sega, Рикия Накагава, игровой автомат, Япония). Игрок заключал сделку со смертью и принимался загонять в могилы живых мертвецов.

— *Rez* (2001, Sega, United Game Artists, Dreamcast, Япония). Абстрактная стрелялка, пронизанная ритмами электронной клубной музыки. Можно найти и версию в высоком разрешении — *HD Rez* (2008, Microsoft Game Studios, Q Entertainment, Xbox 360, Япония).

— *Killer 7* (2005, Capcom, Grasshopper Manufacture, PlayStation 2, Япония). Отаку — разработчик Suda 51 — соединил в одной игре решение головоломок и рельсовый шутер, в котором предусмотрена возможность выбора пути прохождения.

И хотя векторные мониторы уже давно не используются, их фактура продолжала вдохновлять разработчиков на создание таких продуктов, как:

— *Geometry Wars: Retro Evolved* (2005, Microsoft Game Studio, Bizzare Creations, Xbox 360, Великобритания). Безумный атавизм векторной графики.

— *Groov* (2009, Funkmasonry Industries, Джулиан Кантор, Xbox 360, США). Игра *Asteroids*, превратившаяся в джазовую одиссею.

ШНООТ'ЕМ UPS (СТРЕЛЯЛКИ /«ШМАПЫ»)

Следующим после *Spacewar!* эволюционным шагом для стрелялок стало создание пожирателя монеток, мегахита *Space Invaders* (1978, Taito, Томохиро Нисикадо, игровой автомат, Япония). Зловещий саундтрек этой игры и беспрестанный марш инопланетных орд остаются культовыми вехами в истории видеоигр, однако по сравнению с более поздними играми здесь все происходит в довольно медленном темпе. Затем Namco усилила давление на игроков, выпустив игру *Galaxian* (1979, Namco, Кадзунори Савано, игровой автомат, Япония), в которой в отличие от *Space Invaders* уже негде было укрыться от шквального огня врагов, а инопланетяне получили возможность

швыряться бомбами. В продолжении этой игры, *Galaga* (1981, Namco, игровой автомат, Япония), разработчики наделили инопланетян еще большей мощностью, вооружив их лучевыми пушками, которые могли испепелить корабль игрока.

Примерно в то же время сотрудник Atari Дэйв Зеуэр выпустил три поворотные игры:

— *Missile Command* (1980, Atari, Дэйв Зеуэр, игровой автомат, США). Эта игра возникла на почве массового страха перед ядерной войной.

— *Tempest* (1981, Atari, Дэйв Зеуэр, игровой автомат, США). Головокружительно яростная стрелялка.

— *I, Robot* (1983, Atari, Дэйв Зеуэр, игровой автомат, США). Первая в мире игра с трехмерной полигональной графикой.

Тем временем ведущий дизайнер Williams Юджин Джарвис создавал одни из самых жестоких и будоражащих стрелялок той эпохи:

— *Defender* (1981, Williams, Юджин Джарвис и Ларри ДеМар, игровой автомат, США). Целиком состояла из свирепого экшна. Эта игра послужила предтечей великолепной игры *Choplifter* (1982, Brøderbund, Дэн Горлин, Apple II, США), в которой нужно было спасать заложников на вертолете. Один из создателей *Elite* Дэвид Брабен воссоздал *Defender* в 3D, преобразовав ее в игру *Zarch* (1987, Acornsoft, Дэвид Брабен, Archimedes, Великобритания).

— *Robotron: 2084* (1982, Williams, Юджин Джарвис и Ларри ДеМар, игровой автомат, США). Клаустрофобные сражения игрока с бесчисленными толпами роботов-убийц.

После недолгого расставания с индустрией Джарвис вернулся в игровой бизнес с шутером на антинаркотическую тематику *Narc* (1988, Williams, Юджин Джарвис, игровой автомат, США) — брутальной игрой с нулевой толерантностью, по сравнению с которой фильм «Робот-полицейский» выглядел детсадовским утренником.

— *Smast TV* (1990, Williams, Юджин Джарвис, игровой автомат, США). Пародия на телевизионное шоу с беспрестанными взрывами и чудовищным кровопролитием. И все это лишь ради того, чтобы выиграть тостер.

— *Target: Terror* (2004, Raw Thrills, Юджин Джарвис, игровой автомат, США). Скоорострельный ответ Джарвиса на террористические акты 11 сентября 2001 года.

Космические войны, в которых сражения развивались в направлении слева направо. *Scramble* (1981, Konami, игровой автомат, Япония) и эффектная *Xenious* (1982,

Намсо, Масанобу Эндо, игровой автомат, Япония) возвестили о новой эпохе в стрелялках, разделив их на игры с горизонтальным и вертикальным управлением.

Вертикальные стрелялки:

— *1942* (1984, Capcom, Ёсики Окамото, игровой автомат, Япония). Воздушные сражения Второй мировой войны американских истребителей и японских ВВС.

— *SWIV* (1991, Storm, Random Access, Amiga, Великобритания). Громоподобная стрелялка, в которой игроки управляли вертолетом или бронированным джипом.

— *Batsugun* (1993, Toaplan, игровой автомат, Япония) и *DonPachi* (1995, Atlus, Cave, игровой автомат, Япония) первыми познакомили игровое сообщество с таким понятием, как *bullet hell*.

— *Radiant Silvergun* (1998, Treasure, Хироси Иути, игровой автомат [Saturn], Япония). Внушительный и очень продуманный образец стрелялки с уникальной системой прокачки оружия, похожей на RPG.

— *Ikaruga* (2001, Treasure, Хироси Иути и Ацутото Накагава, игровой автомат [Xbox 360], Япония). Прекрасно подходит для ознакомления с поджанром *bullet hell*, где наступательные и оборонительные особенности основываются на возможности изменять цвет корабля с черного на белый.

— *Perfect Cherry Blossom* (2003, Team Shanghai Alice, ПК: Windows, Япония). Пиротехническая огненная буря, в которой пули шипят, словно фейерверки.

— *Warning Forever* (2004, Hikware, Хикодза Охкубо, ПК: Windows, Япония). Элегантная (и бесплатная) инди-игра, в которой нужно сражаться против гигантских космических кораблей, способных модернизироваться и эффективно противостоять атакам игрока.

Горизонтальные стрелялки:

— *Uridium* (1986, Hewson, Graftgold, Commodore 64, Великобритания). Остервенелые сражения против гигантских галактических дредноутов.

— *R-Type* (1987, Irem, игровой автомат, Япония). Важная игра жанра, чей графический стиль был выполнен в эстетике биомеханики, а сама игра кишела гигантскими боссами и изобиловала многоуровневыми бонусами.

— *Contra* (1987, Konami, Кодзи Хиросита, игровой автомат, Япония). Эта игра способствовала возникновению еще одного поджанра — так называемого *run-and-gun*, суть которого в том, что игру нужно проходить пешком, при этом все время надо остервенело прыгать и стрелять.

— *Parodius* (1988, Konami, MSX, Япония). Пародия Konami на собственную стре-

лялку *Gradius* (1985, Konami, игровой автомат, Япония). Стоит также обратить внимание на непристойно-шутливую игру *Sexy Parodius* (1996, Konami, игровой автомат, Япония).

— *Thunderforce IV* (1992, Technosoft, Megadrive, Япония). Напряженная игра, требующая от игрока реагировать на все происходящее со скоростью молнии.

— *Cho Aniki Bakuretsu Ranto Hen* (1995, Nippon Computer Systems, Masaya, Super NES, Япония). Причудливая гомоэротическая стрелялка, приобретающая культовый статус.

— *Einhänder* (1997, Square, PlayStation, Япония). В Square оторвались от создания RPG-игр, чтобы создать превосходный, филигранно отточенный шутер.

Важные представители поджанра *run-and-gun*:

— *Commando* (1985, Sarcos, Токуро Фудзивара, игровой автомат, Япония). В этой игре действие развивается вертикально, и эта игра повлияла на создание игры *Ikaru Warriors* (1986, SNK, игровой автомат, Япония), в которой был предусмотрен режим для двоих и можно было гонять на танках.

— *The Killing Game Show / Fatal Rewind* (1990, Psygnosis, Raising Hell Software, Amiga, Великобритания). Металлический платформер, в котором можно было перематывать все происходящее.

— *Turrican* (1990, Rainbow Arts, Factor 5, Amiga, Западная Германия). Эта игра похожа на *Metroid* стремлением разработчиков дать игроку полную свободу действий. К услугам игрока была масса оружия, среди которого была и световая пушка, стреляющая на 360 градусов и уничтожающая все на своем пути.

— *Gunstar Heroes* (1993, Sega, Treasure, Megadrive, Япония). Стремительный, безостановочный экшн. Одна из величайших игр в жанре *run-and-gun* наряду с:

— *Metal Slug 3* (2000, SNK, Neo Geo, Япония). Динамичное, яростное действие и великолепная мультяшная графика.

— *Alien Hominid* (2002, The Behemoth, онлайн: флэш, США). Интернет-сенсация, которая дала начало новому поколению игр жанра *run-and-gun*.

В *Zaxxon* (1982, Sega, игровой автомат, Япония) использовался изометрический вид, но немногие игры данного жанра пошли по этому пути. Наиболее известным примером являются впечатляющая, но чересчур сложная игра *Viewpoint* (1992, SNK, Aicom, игровой автомат, Япония) и вдохновленная войной в Заливе *Desert Strike: Return to the Gulf* (1992, Electronic Arts, Майк Позен, Megadrive, США).

Некоторые игры вышли за пределы вертикали-горизонтали:

— *Raid on Bungeling Bay* (1984, Brøderbund, Уилл Райт, Commodore 64, США). Разнонаправленная гонка на вертолетах, где нужно было уничтожать постоянно размножавшиеся вражеские заводы и оборонительные сооружения. Первая игра Уилла Райта.

— *Gauntlet* (1985, Atari Games, Эд Логг, игровой автомат, США). Фэнтези-развлечение на четырех игроков. Также обратите внимание на переработку игры компанией Bitmap Brothers в духе стим-панка: *The Chaos Engine* (1993, Renegade, Bitmap Brothers, Amiga, Великобритания).

— *Space Harrier* (1985, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония). Огненно яркие цвета, одноглазые мамонты, свирепые китайские драконы и гигантские грибы превратили эту игру в причудливую гонку.

— *After Burner* (1987, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония). Сражения на реактивных истребителях. Эволюционировала в игру Судзуки *R-360 G-Loc Air Battle* (1990, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония).

— *Worms* (1994, Ocean Software, Team 17, ПК: MS-DOS [Xbox 360], Великобритания). До безобразия веселое переосмысление артиллерийских игр начала 1980-х, которое сегодня актуально так же, как и в 1994 году.

— *Max Payne* (2001, Gathering of Developers, Remedy Entertainment, ПК: Windows, Финляндия). Суровый трехмерный нуар-шутер, который выделялся своей опцией 'bullet time', благодаря чему игроки могли понижать скорость перестрелок на экране, получая эффект замедленной съемки. Столь же крутым оказалось и продолжение: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003, Rockstar Games, Remedy Entertainment, ПК: Windows, Финляндия).

ПИНГ-ПОНГ И PONG

Ping-Pong (1972, Magnavox, Ральф Баер и Билл Руш, Magnavox Odyssey, США). Первая игра с механикой «бита-мяч». Была создана в 1967 году, однако потребовалось пять лет для того, чтобы игра увидела свет. Спустя несколько месяцев после выхода *Ping-Pong* вышла *Pong* (1972, Atari, Эл Элкорн, игровой автомат, США). Все это случилась на заре видеоигр. В результате 1970-е стали эпохой многочисленных клонов *Pong*:

— *TV Pingame* (1973, Chicago Coin, игровой автомат, США). Внебрачный ребенок *Pong* и пинбола.

— *Rebound* (1974, Atari, игровой автомат, США). *Pong*, представленный в виде волейбола.

— *Quadrpong* (1974, Atari, игровой автомат, США). *Pong* на четырех игроков.

Создатели *Breakout* (1976, Atari, игровой автомат, США) несколько переосмыслили жанр «бита-мяч», превратив его в игру, где нужно разбивать блоки. Вскоре появились многочисленные последователи этой игры:

— *Circus* (1977, Exidy, Хауэлл Иви и Эдвард Вало, игровой автомат, США). Своеобразная версия *Breakout*, в которой нужно было взрывать воздушные шары, подкидывая акробатов на качелях.

— *Arkanoid* (1986, Taito, Акира Фудзита, игровой автомат, Япония). *Breakout* с бонусами. Лучший вариант *Breakout*.

— *Plump Pop* (1987, Taito, Йосихаса Нагата, игровой автомат, Япония). Приторно сладкая игрушка.

— *Super Glove Ball* (1990, Mattel, Rare и Уилльям Новак, NES, Великобритания и США). *Breakout* с игровым контроллером в виде перчатки — *Power Glove*.

— *Cosmic Smash* (2001, Sega, Sega Rosso, игровой автомат [Dreamcast], Япония). Графика в духе старой фантастики в сочетании с драм-н-бейсовым саундтреком перенесли *Breakout* в XXI век.

ПИНБОЛ И ПАТИНКО

Два этих вида развлечения имеют богатую историю, но в видеоигровой индустрии они были воплощены в следующих вариантах:

— *Pinball Construction Set* (1983, BudgeCo, Билл Бюджет, Apple II, США). Пинбол в духе «сделай сам».

— *Devil's Crush* (1990, NEC, Compile, PC Engine, Япония) и *Pinball Dreams* (1992, 21st Century Entertainment, Digital Illusion, Amiga, Швеция). Элита видеоигрового пинбола.

— *Microsoft Pinball Arcade* (1988, Microsoft, ПК: Windows, США). Игровой тур по всей истории пинбола. Включает *Spirit of '76* — пинбол с микропроцессором, созданный Dave Nutting Associates.

— *Peggie* (2007, PopCap Games, Брайан Ротштейн и Сукхбир Сидху, ПК: Windows, США). Бодрая смесь из пинбола и патинко.

— *Sho Chiku Bai Pachinko* (2009, Mission One, iPhone, Япония). Патинко в кармане.

СПОРТ**BMX:**

— *Dave Mirra Freestyle BMX 2* (2001, Acclaim, Z-Axis, PlayStation 2, США).

Австралийский футбол:

— *AFL Premiership 2006* (2006, Sony Computer Entertainment, IR Gurus, PlayStation 2, Австралия).

Альпинизм и скалолазание:

— *Crazy Climber* (1980, Nichibutsu, игровой автомат, Япония). Все удовольствия от покорения небоскребов.

— *Vivouac* (1987, Infogrames, Amstrad CPC, Франция). Попытка смоделировать восхождение на вершины французских Альп.

Американский футбол:

— *Atari Football* (1978, Atari, игровой автомат, США). Игра, в которой использовался трекбол.

— *John Madden Football* (1990, Electronic Arts, Park Place Productions, Megadrive, США). Первая в мире действительно интересная игра в американский футбол.

— *Madden NFL 09* (2008, EA Sports, EA Tiburon, Xbox 360, США).

Баскетбол:

— *NBA 2K10* (2009, 2K Sports, Visual Concepts, PlayStation 3, США). Все атрибуты профессионального баскетбола.

— *NBA Street Homecourt* (2007, EA Sports Big, EA Canada, Xbox 360, Канада). Игра в стритбол.

Бейсбол:

— *World Series Major League Baseball* (1983, Mattel, Дон Даглоу и Эдди Домброуэр, Intellivision, США). В этой игре впервые использовался графический подход, сделавший происходящее на экране похожим на полноценную телетрансляцию.

— *Earl Weaver Baseball* (1987, Electronic Arts, Дон Даглоу и Эдди Домброуэр, Amiga, США). Один из самых удачных симуляторов бейсбола за всю историю видеоигр до сегодняшнего дня.

— *MLB 06: The Show* (2005, Sony Computer Entertainment, Sony San Diego, PlayStation 2, США).

— *Baseball Mogul 2007* (2006, Enlight Software, Sports Mogul, ПК: Windows, США). Симулятор для потенциальных менеджеров бейсбольных команд.

Боулинг:

— *Wii Sports* (2006, Nintendo, Wii, Япония).

Бокс:

— *Punch Out!!* (1984, Nintendo, игровой автомат, Япония). Классика аркадного бокса.

— *Ready 2 Rumble Boxing* (1999, Midway, Dreamcast, США).

— *Rocky* (2002, Ubisoft, Rage, PlayStation 2, Великобритания).

Волейбол:

— *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (2003, Тесто, Team Ninja, Xbox, Япония). Почти уже забытая из-за наивного пиксельного эротизма, но очень приличная игра в волейбол.

Гольф:

— *Will Harvey's Zany Golf* (1998, Electronic Arts, Sandcastle Productions, Apple II, США). Замечательный миниатюрный гольф.

— *Golden Tee Fore! 2004* (2003, Incredible Technologies, игровой автомат, США).

Игра с расширенным использованием трекбола.

— *Tiger Woods' PGA Tour 09* (2008, EA Sports, EA Tiburon, Xbox 360, США).

Дартс:

— *PDC World Championship Darts 2009* (2009, Oxygen Interactive, Rebellion, Wii, Великобритания).

Велогонки:

— *Tour de France: Centenary Edition* (2003, Konami, DC Studios, PlayStation 2, Великобритания). Крутите педали, чтобы победить в гонке «Тур де Франс».

— *Pro Cycling Manager: Season 2008* (2008, Focus Home Interactive, Cyanide Studios, ПК: Windows, Франция). Игра по управлению одной из команд, принимающих участие в гонке «Тур де Франс».

Крикет:

— *Brian Lara International Cricket 2005* (2005, Codemasters, Swordfish Studios, PlayStation 2, Великобритания).

Легкая атлетика:

— *Track & Field* (1983, Konami, игровой автомат, Япония).

Лыжный спорт и сноубординг:

— *SSX Tricky* (2001, EA Sports Big, EA Canada, PlayStation 2, Канада). Веселые гонки на сноубордах.

— *Amped 3* (2005, 2K Sports, Indie Built, Xbox 360, США). Шикарная сноубордическая альтернатива гиперреализму серии SSX.

— *Family Ski* (2008, Namco Bandai, Wii, Япония). Катание на лыжах с помощью Balance Board.

Настольный теннис:

— *Rockstar Games Presents Table Tennis* (2006, Rockstar Games, Rockstar San Diego, Xbox 360, США).

Охота:

— *Duck Hunt* (1984, Nintendo, NES, Япония). Пальба по уткам из пистолета Zapper.

— *Deer Hunter Tournament* (2008, Atari Interactive, Southlogic Studios, ПК: Windows, Бразилия).

— *Afrika* (2008, Sony Computer Entertainment, Rhino Studios, PlayStation 3, Япония). Для тех, кто предпочитает стрелять в животных из фоторужья.

Подводное плавание:

— *Endless Ocean* (2007, Nintendo, Arika, Wii, Япония).

Покер:

— *Texas Hold'em* (2006, Microsoft Game Studios, TikGames, Xbox 360, США).

Регби:

— *Rugby' 08* (2007, EA Sports, HB Studios, PlayStation 2, Канада).

Рестлинг:

— *Super Fire Pro Wrestling Special* (1994, Human Entertainment, Super NES, Япония).

Рыбалка:

— *Sega Bass Fishing* (1998, Sega, AM1, игровой автомат, Япония).

Серфинг:

— *Kelly Slater's Pro Surfing* (2002, Activision 02, Treyarch, Xbox, США).

Скачки:

— *G1 Jockey 4* (2005, Koei, PlayStation 2, Япония).

Скейтбординг:

— *Tony Hawk's Pro Skater 4* (2002, Activision 02, Neversoft, PlayStation 2, США). Игра вышла до того, как серия потеряла чувство меры.

— *Skate* (2007, Electronic Arts, EA Black Box, Xbox 360, Канада). Симулятор с менее сумасшедшими и эффектными трюками, чем в играх под маркой Тони Хоука, но вместе с этим более приятный, в особенности когда мчишься через весь город на скейте.

Снукер и бильярд:

— *Jimmy White's 'Whirlwind' Snooker* (1991, Virgin Games, Арчер Макклин, Amiga, Великобритания).

— *Pool Paradise* (2004, Ignition Entertainment, Awesome Studios, GameCube, Великобритания).

Спорт будущего и фэнтези-спорт:

— *Speedball 2: Brutal Deluxe* (1990, Imagine Works, Bitmap Brothers, Amiga, Великобритания). До сих пор никем не превзойденная игра. Подзаголовок говорит сам за себя.

— *Chaos League* (2004, Focus Home Interactive, Cyanide, ПК: Windows, Франция). Фэнтези-RPG-версия американского футбола.

— От этой же команды переработка настольной спортивной ролевой игры *Blood Bowl* (2009, Focus Home Interactive, Cyanide, ПК: Windows, Франция).

Теннис:

— *Virtua Tennis 3* (2006, Sega, Sega AM3, игровой автомат, Япония).

— *Wii Sports* (2006, Nintendo, Wii, Япония).

Футбол:

— *Football Manager* (1981, Addictive Games, Кевин Томс, ZX81, Великобритания). Продукт, положивший начало жанру футбольного менеджмента.

— *Sensible World of Soccer* (1994, Renegade, Sensible Software, Amiga, Великобритания). Вершинное воплощение двухмерного футбола.

— *FIFA 10* (2009, EA Sports, EA Canada, PlayStation 3, Канада).

— *Football Manager 2010* (2009, Sega, Sports Interactive, ПК: Windows, Великобритания).

Хоккей с шайбой:

— *NHL 09* (2008, EA Sports, EA Canada, Xbox 360, Канада).

Черлидинг:

— *We Cheer* (2008, Namco Bandai Games, Machatin и Land Ho, Wii, Япония). Танцы с помпонами.

Прочие:

— *World Games* (1986, Ерух, Commodore 64, США). Конгломерат разнообразных игр в диапазоне от традиционных, таких как лыжный спорт, до необычных, таких как метание шеста и скачки на быках.

— *California Games* (1987, Ерух, Commodore 64, США). Спортивные забавы под ярким калифорнийским солнцем.

— *Wii Sports Resort* (2009, Nintendo, Wii, Япония). 11 спортивных игр на фоне курортного отдыха. Также обратите внимание на уже упоминавшуюся *Wii Sports* (2006, Nintendo, Wii, Япония).

ФАЙТИНГИ

Одним из прародителей столь популярного жанра стала боксовая забава *Heavyweight Champ* (1976, Sega, игровой автомат, Япония). Затем появились игры, определившие облик жанра на многие годы: *Kung-Fu Master* (1984, Irem, игровой автомат, Япония) и *Karate Champ* (1984, Data East, Technos Japan, игровой автомат, Япония).

Успех *Kung-Fu Master* привел к появлению множества последователей:

— *Final Fight* (1989, Capcom, игровой автомат, Япония). Продукт, в котором чувствуется чрезмерное влияние американской игровой индустрии восьмидесятых и режима сражений для трех игроков.

— *Golden Axe* (1989, Sega, Макото Утида, игровой автомат, Япония). Битвы на мечах с использованием боевой магии, которые стали шаблоном для веселой инди-игры *Castle Crashers* (2008, The Behemoth, Xbox 360, США).

— *River City Ransom / Street Gangs* (1989, Technos Japan, Мицухиро Йосида и Хи-

роюки Сэкимото, NES, Япония). Задача игрока — драться с хулиганами, воровать у них деньги и покупать на них билет в спа-салон. Чрезвычайно оригинальная, милая и остроумная смесь из RPG и beat'em up.

— *Dynasty Warriors 4* (2003, Koei, Omega Force, PlayStation 2, Япония). Принцип «один воин против целой армии».

— *Viewtiful Joe* (2003, Capcom, Clover Studio, GameCube, Япония). Буйное, ни на секунду не прекращающееся действие, перешедшее на экран словно прямым из японских телевизионных шоу токусацу. Первая ассоциация — сериал «Могучие рейнджеры».

— *Yazuka* (2005, Sega, Amusement Vision, PlayStation 2, Япония) и *The Warriors* (2005, Rockstar Games, Rockstar Toronto, PlayStation 2, Канада). Обе игры — впечатляющая реинкарнация скроллингового файтинга в эпоху 3D.

Последователи *Karate Champ*:

— *International Karate + / Chop 'n Drop* (1987, System 3, Арчер Маклин, Commodore 64, Великобритания). Наполненная секретными приемами жестокая забава на трех игроков.

— *Street Fighter II* (1991, Capcom, Ёсики Окамото, игровой автомат, Япония). Один из самых влиятельных и живучих файтингов. Секретные удары, применяемые бойцами в этой игре, произвели революцию. *Street Fighter IV* (2008, Capcom, Capcom и Dimps, игровой автомат, Япония) доказала, что серия не потеряла своего обаяния.

— *Mortal Kombat* (1992, Midway Games, Эд Бун и Джон Тобиас, игровой автомат, США). На сегодняшний день эта легендарная игра может служить напоминанием о своей былой скандальности, но не похвастаться своей крутизной. Такие последователи идей *Street Fighter II*, как *Fatal Fury: King of Fighters* (1991, SNK, игровой автомат, Япония) и *Samurai Shodown II* (1994, SNK, NeoGeo, Япония), были гораздо лучше.

— *Virtua Fighter* (1993, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония). Вывела файтинги в третье измерение.

— *Bushido Blade* (1997, Squaresoft, Light Weight, PlayStation, Япония). Смелая попытка вырваться за рамки жанра. Никаких линеек жизни, моментальное убийство и отрывание конечностей на фоне красивых декораций. Нечто похожее можно увидеть в *Barbarian: The Ultimate Warrior/ Death Sword* (1987, Palace Software, Стив Браун, Commodore 64, Великобритания).

— *Soul Calibur* (1998, Namco, игровой автомат [Dreamcast], Япония). Удивительный файтинг с использованием разнообразного оружия.

— *Super Smash Bros Melee* (2001, Nintendo, HAL Laboratory, GameCube, Япония). Нинтендовские персонажи мутуют друг друга в безумно веселых мультяшных потасовках.

— *Dead or Alive 3* (2001, Tecmo, Team Ninja, Xbox, Япония) и *Tekken 6* (2007, Namco Bandai, игровой автомат, Япония). Две на равных конкурирующих серии очень качественных файтингов.

— *Rag Doll Kung Fu* (2005, Valve, Марк Хили, ПК: Windows, Великобритания). Кукольный спектакль, превращенный в сумасшедший файтинг.

ГОНКИ

Будучи ограничены технологическими возможностями, самые ранние представители жанра имели вид на гоночный трек с высоты птичьего полета, как, например, в *Gran Trak 10* (1974, Atari, игровой автомат, США).

Лучшие образцы гонок с видом сверху:

— *Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road Racer* (1989, Leland, Джон Морган, игровой автомат, США). Гонки по пересеченной местности. Как и в случае с большинством гонок с видом сверху, в эту игру лучше всего играть с друзьями.

— *Super Cars II* (1991, Gremlin Graphics, Magnetic Fields, Amiga, Великобритания). Ироничный подход к гонкам с видом сверху, где есть оружие для уничтожения своих конкурентов и между заездами нужно бегать и решать вопросы с чиновниками, отвечающими за безопасность.

— *Micro Machiens V3* (1997, Codemasters, PlayStation, Великобритания). Игрушечные машинки носятся по трассам, проложенным на кухонных столах и в домашних садах. Лучший продукт в сегменте гонок с видом сверху.

Изредка появлялись гонки, действие которых происходило в изометрической перспективе:

— *Racing Destruction Set* (1985, Electronic Arts, Рик Кёниг, Commodore 64, США). Гонки по собственноручно выстроенным трассам. Предшественник игры *Trackmania* (2003, Focus Multimedia, Nadeo, ПК: Windows, Франция), в которой тоже нужно было создавать собственные трассы.

— *R.C. Pro-Arm* (1988, Nintendo, Rare, NES, Великобритания). Стремительные гонки в изометрической перспективе.

Nürburgring/1 (1976, Dr. Ing. Reiner Foerst, игровой автомат, Западная Германия) и *Night Driver* (1976, Atari, Дэйв Шепперд, игровой автомат, США) предоставили игрокам возможность орудовать рулем с видом на трассу с места пилота, а *Turbo* (1981, Sega, игровой автомат, Япония) стала первой игрой, где была реализована возмож-

ность вида из-за хвоста машины. Эти три игры по большей части заложили основу жанра и поделили все гонки на игры с акцентом на детально точном моделировании (*Nürburgring/1*) и акцентом на острых ощущениях (*Night Driver*).

Если говорить о симуляторах, то это такие игры, как:

— *Revs* (1984, Acornsoft, Джефф Крэммонд, BBC Micro, Великобритания). Первая попытка обладателя научной степени по физике Крэммонда смоделировать профессиональные гонки, впоследствии получившая продолжение в *Formula 1 Grand Prix* (1992, Microprose, Джефф Крэммонд, ПК: MS-DOS, Великобритания) и *Grand Prix 4* (2002, Microprose, Джефф Крэммонд, ПК: Windows, Великобритания). Также обратите внимание на фантастические гонки по «американским горкам» *Stunt Car Racer/ Stunt Track Racer* (1989, Microprose, Джефф Крэммонд, Amiga, Великобритания).

— *Hard Drivin'* (1989, Atari Games, игровой автомат, США). Пионер в области трехмерных гонок.

— *Indianapolis 500: The Simulation* (1989, Electronic Arts, Papyrus Design Group, ПК: MS-DOS, США). В этой игре 3D использовалось для создания симулятора гонок Indy 500, с повторами и различными ракурсами.

— *Gran Turismo* (1997, Sony Computer Entertainment, Polyphony Digital, PlayStation, Япония). Мечта любого автомобилиста. Можно заполнить свой гараж любыми желанными спортивными машинами. Обратите внимание на *Gran Turismo 3: A-Spec* (2001, Sony Computer Entertainment, Polyphony Digital, PlayStation 2, Япония).

— *Gran Prix Legends* (1998, Sierra, Papyrus Design Group, ПК: Windows, США). Эта игра воссоздает сезон 1967 года «Формулы-1» в мельчайших деталях.

— *F1 2002* (2002, EA Sports, Image Space, ПК: Windows, США). Попытка скопировать идеи Джеффа Крэммонда и сделать смесь из симулятора и аркадного действия.

— *X-Motor Racing* (2007, Exotupos, ПК: Windows, США). Настолько точная во всех деталях игра, что автомобильная промышленность использует ее в своих научных исследованиях.

Аркадные гонки:

— *Out Run* (1986, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония). Все очарование эпохи 1980-х.

— *Super Hang-On* (1987, Sega, Ю Судзуки, игровой автомат, Япония). Гонки на мотоциклах.

— *Cisco Heat* (1990, Jaleco, игровой автомат, Япония). Мотогонки по Сан-Франциско, запомнившиеся благодаря знаменитым городским холмам.

— *Lotus Esprit Turbo Challenge* (1990, Gremlin Graphics, Magnetic Fields, Amiga, Великобритания). Отлично проработанная и отточенная гонка, которая прошла испытание временем.

— *Super Mario Kart* (1992, Nintendo, Super NES, Япония). Сумасбродная забава, которая положила начало целому жанру гонок на картах.

— *Daytona USA* (1993, Sega, Тосихиро Нагоси, игровой автомат, Япония). Одна из самых популярных аркадных игр жанра.

— *Burnout* (2001, Acclaim, Criterion Games, PlayStation 2, Великобритания). Безрассудная гонка, в которой поощрялся рискованный стиль вождения. В *Burnout 3: Takedown* (2004, EA Games, Criterion Games, PlayStation 2, Великобритания) было уже больше щегольства. *Burnout Paradise* (2008, Electronic Arts, Criterion Games, PlayStation 3, Великобритания) открыла игрокам лабиринты городских улиц.

— *Crazyracing Kartrider* (2004, Nexon, ПК: Windows, Южная Корея). Онлайн-гонки на картах. Самая успешная игра в этом поджанре после *Super Mario Kart*.

— *Need For Speed: Underground* (2004, EA Games, EA Black Box, PlayStation 2, Канада). Знаменитая гоночная серия, во многом черпающая вдохновение в фильме 2001 года «Форсаж».

Другие гонки на которые стоит обратить внимание:

— *Excitebike* (1984, Nintendo, Сигэру Миямото, NES, Япония). Мотогонки с видом сбоку.

— *Kikstart 2* (1987, Mastertronic, Mr Chip, Commodore 64, Великобритания). Безрассудные гонки на велосипедах с трюкачом Ивелом Книвелом в главной роли. Современный эквивалент — *Trials HD* (2009, Microsoft Game Studios, RedLynx, Xbox 360, Финляндия).

— *Wave Race: Blue Storm* (2001, Nintendo, Nintendo Software Technology, GameCube, США). Гонки на гидроциклах.

— *F-Zero GX* (2003, Nintendo, Amusement Vision (Sega), GameCube, Япония). Высокоскоростные футуристические гонки с превосходно выглядящими гоночными трассами.

— *Project Gotham Racing 3* (2005, Microsoft Game Studios, Bizarre Creations, Xbox 360, Великобритания). Гоночный сериал, в котором очки даются за элегантное вождение.

— *Wipeout HD* (2008, Sony Computer Entertainment, Studio Liverpool, PlayStation 3, Великобритания). Высококачественные, головокружительные, футуристические гонки.

— *Colin McRae: Dirt 2/ Dirt 2* (2009, Codemasters, Xbox 360, Великобритания). Гонки по бездорожью.

— *18 Wheels of Steel: Extreme Trucker* (2009, ValuSoft, SCS Software, ПК: Windows, Чешская республика). Симулятор грузовиков. Среди похожих игр можно выделить еще и *18 Wheeler* (1999, Sega, AM2, игровой автомат, Япония).

GRAND THEFT AUTO

Хотя этот продукт задумывался как гоночная игра, в реальности игра представляет собой нечто несопоставимо большее.

Духовный предок игры — космический симулятор *Elite* (1984, Acornsoft, Иэн Белл и Дэвид Брабен, BBC Micro, Великобритания), который предоставил игрокам осваивать целую галактику. У *Elite* есть и собственные, более очевидные последователи вроде *Privateer* (1993, Electronic Arts, Origin Systems, ПК: Windows, США) и предельно популярного многопользовательского онлайн-мира *EVE Online* (2003, Simon & Shuster Interactive, ССР, ПК: Windows, Исландия). Также у игры есть и официальные продолжения: *Frontier: Elite II* (1993, Gametek, Дэвид Брабен, Amiga, Великобритания) и *Frontier: First Encounters* (1995, Gametek, Frontier Developments, ПК: MS-DOS, Великобритания).

Существенное влияние на создание *Grand Theft Auto* также оказали симуляторы города: игра Шона Купера *Syndicate* (1993, Electronic Arts, Bullfrog, Amiga, Великобритания), полная сурового реализма фантастическая игра о корпоративных войнах, и ее продолжение — *Syndicate Wars* (1996, Electronic Arts, Bullfrog, ПК: MS-DOS, Великобритания). Сюда же стоит отнести и эксперименты студии DMA Design с графикой 3D в игре с нелинейным сюжетом *Body Harvest* (1998, Gremlin Interactive, DMA Design, Nintendo 64, Великобритания) и в трехмерном платформере *Space Station Silicon Valley* (1998, Take-Two Interactive, DMA Design, Nintendo 64, Великобритания). В незначительной мере на серию повлияла заумная стрелялка *Paradroid* (1985, Hewson, Graftgold, Commodore 64, Великобритания). Также обратите внимание на ее симпатичный ремейк *Paradroid'90* (1990, Hewson, Graftgold, Amiga, Великобритания).

Первая *Grand Theft Auto* (1997, BMG Interactive, DMA Design, ПК: MS-DOS, Великобритания) содержит большинство ключевых особенностей этой серии, но переход в 3D стал истинным прорывом:

— *Grand Theft Auto III* (2001, Rockstar Games, DMA Design, PlayStation 2, Великобритания). Ошеломляющий прорыв в 3D, который сразу же сделал устаревшими все игры, основанные на уровнях.

— *Grand Theft Auto: Vice City* (2002, Rockstar Games, Rockstar North, PlayStation 2, Великобритания). Атмосфера восьмидесятых во всем своем великолепии, одобренная язвительным юмором.

— *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004, Rockstar Games, Rockstar North, PlayStation 2, Великобритания). Три города, один штат. Самая амбициозная гонка из всей серии.

— *Grand Theft Auto IV* (2008, Rockstar Games, Rockstar North, Xbox 360, Великобритания). Самая детализированная из всех игр серии, да еще и с отличным сюжетом.

Предпринималось несколько попыток скопировать *Grand Theft Auto*. Одной из таких попыток стала:

— *Crackdown* (2007, Microsoft Game Studios, Realtime Worlds, Xbox 360, Великобритания).

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА:

Начало подобному виду игр в 1974 году положила *Dungeons & Dragons*, созданная компанией TSR и играть в которую нужно было с помощью ручки и бумаги. Но буквально сразу же возникли и цифровые аналоги этой игры, начиная с давно утерянного первопроходца *Pedit5* (1974, Расти Резерфорд, PLATO, США). Современниками той игры можно считать:

— *Dungeon* (1975, Дон Даглоу, PDP-10, США). Буквы и знаки препинания вместо графики.

— *Oubliette* (1977, Джим Швайгер, PLATO, США) и *Moria* (1978, Кевет Дункомбе и Джим Баттин, PLATO, США). Здесь подземелья можно было исследовать с видом от первого лица.

Самой живучей из всех RPG для мейнфреймов стала *Rogue* (1980, Майкл Той и Гленн Уичман, Unix, США). За ее уродливой буквенно-цифровой графикой скрывается игра, которая благодаря создававшимся в произвольном порядке подземельям каждый раз выглядела новой. Влияние *Rogue* и ее фанатичных последователей привело к появлению на свет громадного количества так называемых «roguelikes»-игр, среди которых:

— *Moria* (1983, Роберт Кенек и Джимми Тодд, VAX-11/780, США). Не имеет никакого отношения к одноименной игре, вышедшей на системе PLATO. Она оказала важное влияние на великолепную экшн-RPG *Diablo* (1996, Blizzard Entertainment, Blizzard North, ПК: Windows, США). За *Diablo* последовали: *Dungeon Siege* (2002, Microsoft Game Studios, Gas Powered Games, ПК: Windows, США), ролевая игра про

одетых в трико супергероев *Freedom Force* (2002, Crave Entertainment, Irrational Games, ПК: Windows, США) и, конечно же, *Diablo II* (2000, Blizzard, Blizzard North, ПК: Windows, США).

— *NetHack* (1987, The NetHack DevTeam, Unix, США). Наиболее примечательная игра в жанре roguelike. Разработка шла на добровольной основе.

В первой волне ролевых игр для домашних компьютеров выделялись следующие яркие продукты:

— *Space II* (1979, Edu-Ware, Дэвид Мюллих, Apple II, США). Здесь можно было употреблять наркотики, получать кайф и участвовать в приключениях религиозных миссионеров в космосе. Расширение оригинальной *Space* (1979, Edu-Ware, Стивен Педерсон и Шервин Штеффин, Apple II, США).

— *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981, Sir-Tech, Эндрю Гринберг и Роберт Вудхед, Apple II, США). Популярнейшая RPG начала 1980-х. Но развитие серии шло недостаточно быстро для того, чтобы она сохранила свое лидерство в жанре.

— *Tunnels of Doom* (1982, Texas Instruments, Кевин Кенни, TI-99/4a, США). В этой игре с видом от первого лица состоящие из тоненьких линий подземелья впервые были заменены на более правдоподобные стены.

Alakabeth: World of Doom (1979, Ричард Гэрриот, Apple II, США) заложила фундамент легендарной серии *Ultima*:

— *Ultima: The First Age of Darkness* (1981, California Pacific Computer, Ричард Гэрриот и Кен Арнольд, Apple II, США). Начало серии, определившей облик жанра.

— *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985, Origin Systems, Ричард Гэрриот, Apple II, США). Добавление моральной составляющей подняло планку для всех RPG. Игра по-прежнему расценивается многими как лучшая в серии. Она положила начало трилогии «Эпохи просвещения», которая также включала в себя блестящую *Ultima V: Warriors of Destiny* (1988, Origin Systems, Ричард Гэрриот, ПК: MS-DOS, США) и *Ultima VI: The False Prophet* (1990, Origin Systems, Ричард Гэрриот, ПК: MS-DOS, США).

— *Ultima VII: The Black Gate* (1992, Origin Systems, Ричард Гэрриот, ПК: MS-DOS, США) и *Ultima VII Part Two: The Serpent's Isle* (1993, Origin Systems, Ричард Гэрриот, ПК: MS-DOS, США). Последние знаменательные моменты в *Ultima* для одного игрока.

Также были и ответвления:

— *Ultima Worlds of Adventure 2: Martian Dreams* (1991, Origin Systems, ПК: MS-DOS, США). Стим-панк Жюль Верна, в котором знаменитости викторианской эпохи отправляются в путешествие на Марс на паровой ракете.

— *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* (1992, Origin Systems, Blue Sky Productions, ПК: MS-DOS, США). Отчасти на нее повлияла студия Id Software, но сама игра оказалась прекрасной RPG.

С середины 1980-х по середину 1990-х:

— *Mandrakore* (1984, Infogrames, Марк Чекки, Thomson MO5, Франция). RPG в духе *Ultima* с экологическим посланием и отсылками к древнегреческим поэмам «Илиада» и «Одиссея».

— *Wasteland* (1988, Electronic Arts, Interplay, Commodore 64, США). Эпопея на тему пост-ядерной войны, которая проложила путь к игровой серии *Fallout*. Одна из лучших RPG 1980-х.

— *B.A.T.* (1990, Ubisoft, Computer's Dream, Atari ST, Франция). «Бегущий по лезвию бритвы» во французской трактовке. Среди прочего включает программируемый компьютер, который присоединен к предплечью игрового персонажа. У игры есть продолжение: *The Koshan Conspiracy* (1992, Ubisoft, Computer's Dream, Amiga, Франция).

— *Darklands* (1992, Microprose, Арнольд Хендрик, ПК: MS-DOS, США). Потрясающе детализированный квест с открытой концовкой на тему славы и богатства в эпоху средневековой Германии.

— *Legend / The Four Crystals Of Trazere* (1992, Mindscape, Энтони Таджилон и Пит Джеймс, Amiga, Великобритания). Протовариант *Diablo* с невероятно гибкой системой магических заклинаний.

Законодательница мод, игра *Dungeon Master* (1987, FTL, Atari ST, США), перенесла жанр в реальное время, чем привлекла всех тех, кто не любил ролевые игры за отсутствие действия. Игра послужила примером для:

— *Eye of the Beholder* (1990, SSI, Westwood Associates, ПК: MS-DOS, США). Официальная версия *Advanced Dungeons & Dragons*, которая затмила свой первоисточник.

— *Captive* (1990, Mindscape, Энтони Краузер, Amiga, Великобритания). *Dungeon Master*, решенная в эстетике научной фантастики и с тысячей уровней. Еще круче оказалась ее 3D-продолжение — *Liberation: Captive 2* (1994, Mindscape, Энтони Краузер, CD32, Великобритания), действие которого разворачивается в виртуальном городе.

— *Ishar: Legend of the Fortress* (1992, Silmarils, Atari ST, Франция). В основе игры — управление героями и их взаимоотношениями друг с другом. Разработчики игры попытались удержать игроков от слишком частого сохранения, взимая с них за каждое сохранение определенное количество золота.

С конца 1990-х среди западных разработчиков RPG доминируют три компании: Interplay, BioWare и Bethesda Softworks. Игры, выпущенные компанией Interplay в конце 1990-х, стали звездным часом для сюжетно-ориентированных RPG:

— *Baldur's Gate* (1998, Interplay, BioWare, ПК: Windows, Канада). Фэнтези-RPG с идеальным сюжетом.

— *Planescape: Torment* (1999, Interplay, Black Isle Studios, ПК: Windows, США). Поиск себя и своего места в мире, которые в итоге переписали свод правил RPG. Глубокая, уникальная игра.

— *Fallout* (1997, Interplay, Black Isle Studios, ПК: Windows, США) и *Fallout 2* (1998, Interplay, Black Isle Studios, ПК: Windows, США). Бескомпромиссно мрачное путешествие в ужасы мира, пережившего ядерную войну. Микс из ретротехнологий и Америки пятидесятых получился гениальным.

После *Baldur's Gate* BioWare выпустила:

— *Neverwinter Nights* (2002, Atari Interactive, BioWare, ПК: Windows, Канада). Наличие в игре инструментария Aurora Toolset превратило эту игру в набор по созданию RPG.

— *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003, LucasArts, BioWare, Xbox, Канада). BioWare приступила к реализации концепции сюжетных развилок, моральных серых зон и активных действий, что было продолжено в таких играх, как:

— *Mass Effect* (2007, Microsoft Game Studios, BioWare, Xbox 360, Канада). Амбициозная космическая опера.

— *Mass Effect 2* (2010, Electronic Arts, BioWare, Xbox 360, Канада). Сгладив недостатки оригинала, стала увлекательным фантастическим путешествием, которое, оставаясь хорошо узнаваемым и утонченным, насытилось действием и приобрело грандиозный масштаб.

И если BioWare фокусировалась на создании сюжетов, управляемых игроком, Bethesda старалась создавать RPG с куда более открытыми мирами:

— *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006, 2K Games, Bethesda Softworks, Xbox 360, США). На удивление огромный и разнообразный фэнтези-мир.

— *Fallout 3* (2008, Bethesda Softworks, Xbox 360, США). В начальном ролике по-

казана выжженная земля с руинами Вашингтона вокруг ядерного бункера Vault 101, вокруг которого и разворачиваются события игры. Также обратите внимание на постановку морально-этических вопросов в скачиваемом дополнении *Fallout 3: The Pitt* (2009, Bethesda Softworks, Xbox 360, США).

И наконец, *Fable II* (2008, Microsoft Game Studios, Lionhead Studios, Xbox 360, Великобритания). Если первая игра в серии — *Fable* (2004, Microsoft Game Studios, Lionhead Studios и Big Blue Box, Xbox, Великобритания) — была смелым заявлением о намерениях, то ее куда более радикальное продолжение показало способность отбросить клише RPG и позволить игрокам становиться теми героями, какими они хотят. И эта игра — один из самых явных претендентов на то, чтобы называться лучшей игрой Питера Молиньё.

ЯПОНСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

После знакомства с концепцией игр *Ultima*, *Wizardry* и *The Black Onyx* (1984, Bullet-Proof, Хэнк Роджерс, NEC PC-8801, Япония) Япония по-своему истолковала этот жанр, начав с:

— *Dragon Quest / Dragon Warrior* (1986, Enix, Chunsoft, NES, Япония). Общий облик игры, созданный под впечатлением от манги, саундтрек, случайные встречи с врагами, акцент на повествовании и простое управление заложили основы практически для всех последующих ролевых игр, сделанных в Японии. *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* (2006, Square Enix, Level-5, PlayStation 2, Япония) может послужить хорошим примером для всех интересующихся.

Первая волна японских ролевых игр (JRPG):

— *Phantasy Star* (1987, Sega, Юдзи Нака, Master System, Япония). Начало сеговского фэнтези-фантастического сериала. Для знакомства лучше начать с *Phantasy Star II* (1989, Sega, Юдзи Нака, Megadrive, Япония).

— *Final Fantasy* (1987, Square, Хиронобу Сакагути, NES, Япония). Более мрачная и безрадостная игра, чем *Dragon Quest*. Главные моменты в истории серии: *Final Fantasy VI* (1994, Square, Super NES, Япония) — вершина двухмерных игр серии, действие которой разворачивалось в притягательном мире, порожденном промышленной революцией; *Final Fantasy VII* (1997, Square, PlayStation, Япония) и *Final Fantasy VIII* (1999, Square, PlayStation, Япония), которые вывели серию на международный уровень, привлекая игроков восхитительной операторской работой, мелодраматическими развязками и запоминающимися персонажами; *Final Fantasy XII* (2006, Square, Enix,

PlayStation 2, Япония), результат пятилетней разработки которой полностью оправдал все ожидания.

— *Mother* (1989, Nintendo, Сигэсато Итои, NES, Япония). Приключение, в котором нужно было спасти мир, а действие игры разворачивалось в провинциальной Америке 1980-х. Здесь удачно смешались юмор и присущая детству непринужденность. Великолепное продолжение *Earthbound* (1994, Nintendo, Аре Inc., Super NES, Япония) вывело серию за пределы Японии.

Сериал о Зельде, созданный Сигэру Миямото, стал умелым воплощением сущности ролевых игр в шаблоне экшн-игры:

— *The Legend Of Zelda* (1986, Nintendo, NES, Япония). В ту эпоху потрясла своей открытой концовкой.

— *The Legend Of Zelda: A Link to the Past* (1991, Nintendo, Super NES, Япония). Для многих лучшая игра серии. Нестареющая классика.

— *The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX* (1998, Nintendo, Game Boy Color, Япония). Портативная *The Legend Of Zelda* без всяких скидок на это.

— *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo, Nintendo 64, Япония) Переход серии в 3D без потери своей магии.

— *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* (2000, Nintendo, Nintendo 64, Япония). Эйдзи Лонума перенял контроль над серией от Миямото и создал самую мрачную игру в серии. 72-часовая борьба за спасение мира.

— *The Legend Of Zelda: The Wind Waker* (2002, Nintendo, GameCube, Япония). Освежающе яркая мультяшная графика. *The Legend Of Zelda* во всем своем великолепии.

Важные JRPG после первой волны:

— *Secret of Mana* (1993, Square, Super NES, Япония). Безукоризненная, похожая на *The Legend of Zelda* игра, которая развилась из игровой серии *Final Fantasy*.

— *Chrono Trigger* (1995, Square, Super NES, Япония). Шедевр, созданный супер-командой, в которую вошли таланты из тогда еще отдельных Square и Enix.

— *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (1996, Nintendo, Square, Super NES, Япония). Талисман Nintendo попробовал себя в RPG.

— *Kingdom Hearts* (2002, Square, PlayStation 2, Япония). Странное, но востребованное игровым сообществом столкновение персонажей Уолта Диснея и *Final Fantasy*.

— *Xenogears* (1998, Square, PlayStation, Япония). Философская и запутанная JRPG, которая интересуется природой религии. Следующей в серии была: *Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht* (2002, Namco, Monolith Soft, PlayStation 2, Япония).

— *Skies of Arcadia* (2000, Sega, Overworks, Dreamcast, Япония). Сказочное приключение на пиратских дирижаблях.

— *Monster Hunter Freedom* (2005, Capcom, PSP, Япония). Смесь RPG и охоты на монстров, вся прелесть которой раскрывается при игре с другими пользователями PSP.

Pokémon, одна из самых популярных серий JRPG-игр, проделала долгую эволюцию:

— *Pokémon Green* и *Pokémon Red* (1996, Nintendo, Game Freak, Game Boy, Япония). С этой игры началось повальное увлечение темой «собери их всех».

— *Pokémon Gold* и *Pokémon Silver* (1999, Nintendo, Game Freak, Game Boy Color, Япония). Разработчики добавили покемонов и сделали их компанию еще более пестрой.

— *Hey You, Pikachu!* (1998, Nintendo, Ambrella, Nintendo 64, Япония). Сюрреалистичная игра для детей по уходу за Пикачу. Имела функцию распознавания речи.

— *My Pokémon Ranch* (2008, Nintendo, Ambrella, Wii, Япония). Появилась возможность импортировать покемонов из версии для Nintendo DS на виртуальное ранчо, управляя процессом с помощью своего Mii.

JRPG-игры также привели к росту числа стратегических ролевых игр: пошаговых игр, в которых характерные черты жанра смешаны с тактическим планированием. Начало этому поджанру положила игра *Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi* (1990, Nintendo, Intelligent Systems, NES, Япония), которая впоследствии была переделана в *Fire Emblem: Shadow Dragon* (2008, Nintendo, Intelligent Systems, Nintendo DS, Япония). Основные игры в жанре стратегических RPG: *Tactics Ogre: Let us Cling Together* (1995, Quest, Super NES, Япония); *Final Fantasy Tactics* (1997, Square, PlayStation, Япония); *Rhapsody: A Musical Adventure* (1998, Nippon Ichi Software, PlayStation, Япония), созданная под влиянием от музыкального театра, и глубокая, но беззаботная *Disgaea: Afternoon of Darkness* (2003, Nippon Ichi Software, Otwo, PSP, Япония).

ПОПУЛЯРНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

Пересмотр истории многопользовательских онлайн-игр (ММО) всегда связан с проблемами. Это происходит не только из-за постоянной смены технологий, но также и потому, что эти игры во многом определяются людьми, в них играющими, и дизайном самих игр. Следовательно, золотая пора многих ниже приведенных игр уже давно позади.

Многопользовательские миры (*MUD*):

— *MUD* (1980, Ричард Барт и Рой Трабшоу, PDP-10, Великобритания). Отправная точка практически для всех последующих игр.

— *AberMUD* (1989, Алан Кокс, Ричард Экотт, Джим Финнис и Леон Трейн, Unix, Великобритания). Помогла в распространении подобных игр, сделав ставку на сражения.

— *TinyMUD* (1989, Джеймс Аспнес, Unix, США). На передний план здесь вышли общение и социализация.

— *LambdaMOO* (1990, Павел Кертис, Unix, США). Отошла от сражений и сделала ставку на взаимодействие игроков и творчество.

— *DikuMUD* (1991, Себастьян Хаммер, Михаэль Зейферт, Ханс Хенрик Штаерфелдт, Том Мадстен и Катя Нибое, Unix, Дания). Заложила основу большинства коммерчески успешных многопользовательских ролевых игр.

— *Jurassic Park* (1994, Samjung Data Service, ПК: MS-DOS, Южная Корея). Разработчики этой игры посеяли семена, из которых выросла вся игровая индустрия Южной Кореи.

Первые графические многопользовательские игры:

— *Habitat* (1986, Quantum Link, Lucasfilm Games, Commodore 64, США). Самая амбициозная многопользовательская игра 1980-х.

— *Air Warrior* (1986, GENie, Kesmai, Macintosh, США). «Собачья свара» в онлайн-варианте Второй мировой войны.

— *Neverwinter Nights* (1991, AOL / SSI, Stormfront Studios, ПК: MS-DOS, США). Базировалась на движке SSI для однопользовательских ролевых игр, на котором была создана, например, игра *Secret of the Silver Blades* (1990, SSI, ПК: MS-DOS, США).

Коммерческие первопроходцы:

— *Meridian 59* (1996, The 3DO Company, Archetype Interactive, ПК: Windows, США). Смесь *DikuMUD* и *Doom*.

— *Ultima Online* (1997, Electronic Arts, Origin Systems, ПК: Windows, США). Масштабная и мудреная игра, которая определила будущее жанра благодаря своим успехам и неудачам.

— *EverQuest* (1999, Verant Interactive, 989 Studios, ПК: Windows, США). Игра, в которой упор сделан на совместные действия и которая учла ошибки разработчиков *Ultima Online*.

— *Phantasy Star Online* (2000, Sega, Sonic Team, Dreamcast, Япония). Игра, в которой геймерам нужно было совместно разбираться с монстрами и которая перенесла жанр на игровые консоли.

Южнокорейские игры:

— *The Kingdom of the Winds* (1996, Nexon, Джейк Сонг, ПК: Windows, Южная Корея). Онлайн-игра, действие которой разворачивается в древней Корее.

— *Lineage* (1998, NCSOFT, Джейк Сонг, ПК: Windows, Южная Корея). Многопользовательские войны за средневековые замки. Именно эта игра привлекла внимание всего мира к игровой индустрии Южной Кореи.

— *Ragnarök Online* (2002, Gravity Co., ПК: Windows, Южная Корея). Норвежская мифология и графика в эстетике корейских комиксов *манхва*.

— *MapleStory* (2003, Nexon, Wizet, ПК: Windows, Южная Корея). Бесплатная многопользовательская ролевая игра, которая привлекла более 100 миллионов игроков.

Прочие:

— *Argentum Online* (2000, Пабло Маркес, Матиас Пекуэно и Фернандо Теста, ПК: Windows, Аргентина). Аргентинская *Ultima Online*. Массовые протесты, которые были вызваны экономическим кризисом 2001 года, просочились и в эту игру, где игроки выстраивали баррикады на виртуальных улицах.

— *Disney's Toontown Online* (2001, Walt Disney Company, Walt Disney Internet Group, ПК: Windows, США). Популярная многопользовательская игра для детей.

— *Final Fantasy XI Online* (2002, Square, PlayStation 2, Япония). Японская ролевая игра, переосмысленная для онлайн.

— *Second Life* (2003, Linden Lab, ПК: Windows, США). Масштабный эксперимент в области артистизма и общения. Корни этой игры тянутся из *TinyMUD*.

— *A Tale in the Desert* (2003, eGenesis, ПК: Windows, США). Цивилизация и культура Древнего Египта. Построенная на принципе представительной демократии, игра позволяла игроку менять правила посредством (виртуальной) избирательной системы.

— *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment, ПК: Windows, США). Ролевая онлайн-игра, филигранно отточенная для большого количества игроков.

— *Fantasy Westward Journey* (2004, NetEase, ПК: Windows, Китай). Первая успешная китайская онлайн-игра.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Все началось с *Adventure* Уилла Краузера (1976, Уилл Краузер, PDP-10, США), но сама игра привлекла к себе дополнительное внимание с ремиксом Дона Вудса *Adventure* (1977, Уилл Краузер и Дон Вудс, PDP-10, США).

Корни игры Краузера можно обнаружить в:

— *Eliza / Doctor* (1965, Джозеф Вейзенбаум, IBM 7094, США). Виртуальный психотерапевт. Поиграть можно попробовать тут: www.chayden.net/eliza/Eliza.html.

— *Highnoon* (1970, Кристофер Гейло, компьютер неизвестен, США). Дикий Запад в текстовой форме. Можно заново пережить все прелести как этой игры, так и прочих продуктов, в которых использовался телетайп, вот здесь: www.mybitbox.com/highnoon.

— *Hunt the Wumpus* (1972, Грегори Йоб, компьютер неизвестен, США). Часто ее ошибочно описывают как приключенческую игру, хотя на самом деле это головоломка, в которой нужно охотиться за монстрами. Графическая версия созданная Texas Instruments, *Hunt the Wumpus* (1982, Texas Instruments, Кевин Кенни, TI-99/4a, США) выглядит куда привлекательней текстового оригинала.

Adventureland (1978, *Adventure International*, Скотт Адамс, TSR-80, США) перевела текстовые приключения на домашние компьютеры, но лучшей работой Адамса стала игра в духе «Острова сокровищ» — *Pirate Adventure* (1978, *Adventure International*, Скотт Адамс, TSR-80, США).

Но самым крутым мастером текстовых приключений была компания Infocom. Продукция компании охватила все жанры беллетристики:

— *Zork! The Great Underground Empire — Part 1* (1980, Infocom, Apple II, США) Это фэнтезийное приключение стало поворотным моментом для развития жанра, хотя сама игра базировалась на версии *Zork!* для мэйнфреймов (1979, Тим Андерсон, Марк Бланк, Брюс Даниэлс и Дэйв Леблинг, PDP-10, США).

— *Deadline* (1982, Infocom, Марк Бланк, Apple II, США). Детективный роман и первая игра Infocom с «филисами».

— *Planetfall* (1983, Infocom, Стив Мерецкий, Apple II, США). Превосходный научно-фантастический квест, равно как и *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984, Infocom, Дуглас Адамс и Стив Мерецкий, Apple II, США) и *Leather Goddesses of Phobos* (1986, Infocom, Стив Мерецкий, Apple II, США).

— *Plundered Hearts* (1987, Infocom, Эми Бриггс, Apple II, США). Романтика в духе книг, которые издает издательство Mills & Boon.

— *Lurking Horror* (1987, Infocom, Дэйв Леблинг, Atari ST, США). Действие этого ужастика происходит в Массачусетском технологическом институте, месте рождения Infocom.

Литературными достижениями Infocom стали антирейгановская *A Mind Forever Voyaging* (1985, Infocom, Стив Мерецкий, Apple II, США) и антиядерная *Trinity* (1986, Infocom, Брайан Мориарти, Apple II, США).

Крупным конкурентом Infocom была Sierra. Большую часть лучших приключенческих игр компании создала Роберта Уильямс:

— *Mystery House* (1980, On-Line Systems, Кен Уильямс и Роберта Уильямс, Apple II, США). Первое иллюстрированное текстовое приключение.

— *Time Zone* (1982, On-Line Systems, Роберта Уильямс, Apple II, США). Смелые идеи Роберты в области приключенческих игр нашли отражение в этой обширной работе с 1500 локациями. Для тех времен это была внушительная цифра.

— *King's Quest* (1984, Sierra On-Line, Роберта Уильямс, PCjr, США). Сказка, которая привнесла в текстовые приключения анимацию.

— *King's Quest IV: The Perils of Rosella* (1988, Sierra On-Line, Роберта Уильямс, ПК: MS-DOS, США). Главная героиня этой игры опередила Лару Крофт примерно на десятилетие.

— *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow* (1992, Sierra, Роберт Уильямс и Джейн Дженсен, ПК: MS-DOS, США). Звездный час серии.

— *Roberta Williams' Phantasmagoria* (1995, Sierra, Роберта Уильямс, ПК: Windows, США). Самая амбициозная работа Уильямс начиная с *Time Zone*: интерактивные ужа-сы, занимавшие 12 компакт-дисков. В этой игре собраны все надежды и недостатки игр с большим количеством видеофрагментов.

Автором остальных примечательных приключений Sierra в 1980-х был Эл Лоу:

— *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (1987, Sierra, Эл Лоу, ПК: MS-DOS, США). Саркастическая игра про бабника, продававшаяся внушительным количеством. Предшественница этой игры, *Softporn Adventure* (1981, On-Line Systems, Чак Бентон, Apple II, США), была абсолютно сырой.

— *Torin's Passage* (1995, Sierra, Эл Лоу, ПК: Windows, США). Редкий пример приключенческой игры, интересной и детям, и их родителям.

За пределами творений доминирующей связки Sierra-Infocom в 1980-х были созданы:

— *The Prisoner* (1980, Edu-Ware, Дэвид Мюллик, Apple II, США). Странная, экспериментальная приключенческая игра, вдохновленная одноименным телевизионным сериалом 1960-х. Необычность игры Edu-Ware была продолжена симулятором террористов *Terrorist* (1980, Edu-Ware, Стивен Педерсон, Apple II, США), в который надо было играть вдвоем.

— *The Hobbit* (1982, Melbourne House, Beam Software, ZX Spectrum, Австралия). Книга Толкиена в компьютерном формате.

— *Portopia Murder Serial Case* (1983, Enix, Юдзи Хории, NEC PC-6001, Япония). Японская приключенческая игра с элементами детектива, которая вдохновила создателя *Metal Gear Solid* Хидэо Кодзиму.

— *The Pawn* (1985, Rainbird, Magnetic Scrolls, Sinclair QL, Великобритания). Дебютная игра Magnetic Scrolls, ставшая своеобразным английским ответом Infocom.

У Франции была своя процветающая сцена приключенческих игр:

— *Paranoïak* (1984, Froggy Software, Жан Луи Ле Бретон и Фабрис Жиль, Apple II, Франция). Сражение с психическим расстройством.

— *Le Crime du Parking* (1984, Froggy Software, Жан-Луи Ле Бретон и Фабрис Жиль, Apple II, Франция). Детектив для взрослых.

— *Même les Pommes de Terre Ont des Yeux* (1985, Froggy Software, Клотильда Марион, Apple II, Франция). Комедия на тему латиноамериканской революции.

— *L’Affaire Vera Cruz* (1985, Infogrames, CPC, Франция). Классный детектив.

— *Méwilo* (1987, Coktel Vision, Мюриэль Трами и Патрик Шамуазо, CPC, Франция). Исследование культуры Мартиники и истории рабства. От той же команды вышла еще одна игра на антирабовладельческую тему — *Freedom: Rebels in the Darkness* (1988, Coktel Vision, Мюриэль Трами и Патрик Шамуазо, CPC, Франция).

— *Captain Blood* (1988, Infogrames, Дидье Бушон и Филипп Ульрих, Atari ST, Франция). Смелая, оригинальная, причудливая игра на тему космических приключений.

Старт эпохе приключений с интерфейсом *point-and-click* дала игра *Déjà Vu: A Nightmare Comes True* (1985, Mindscape, ICOM Simulations, Macintosh, США), хотя все десятилетие в этом жанре доминировала компания Lucasfilm Games. Игры? Практически все их производства: *Maniac Mansion* (1987, Lucasfilm Games, Рон Гилберт и Гари Винник, Commodore 64, США), *Indiana Jones & The Last Crusade* (1989, Lucasfilm Games, Ноа Фолстейн, ПК: MS-DOS, США), *Loom* (1990, Lucasfilm Games, Брайан Мориарти, Amiga,

США), *The Secret of Monkey Island* (1990, Lucasfilm Games, Рон Гилберт, ПК: MS-DOS, США), *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (1991, Lucasfilm Games, Рон Гилберт, ПК: MS-DOS, США), *Indiana Jones & The Fate of Atlantis* (1992, LucasArts, Хэл Барвуд и Ноа Фолстейн, ПК: MS-DOS, США), *Sam & Max Hit The Road* (1993, LucasArts, Стив Пёрселл, ПК: MS-DOS, США), *Maniac Mansion: Day of the Tentacle* (1993, LucasArts, Дэйв Гроссман и Тим Шафер, ПК: MS-DOS, США), *Full Throttle* (1995, LucasArts, Тим Шейфер, ПК: MS-DOS, США), *Grim Fandango* (1998, LucasArts, Тим Шейфер, ПК: Windows, США).

Остальные примечательные приключенческие игры с интерфейсом *point-and-click*:

— *Cruise for a Corpse* (1991, Delphine, Atari ST, Франция). Столь же прекрасно сделанная игра, как и любая игра от Lucasfilm Games.

— *Darkseed* (1992, Cyderdreams, Amiga, США). Оформлением этого жутковатого приключения занимался Ганс Гигер.

— *I Have No Mounth and I Must Scream* (1996, Cyderdreams, ПК: MS-DOS, США). Будоражащая фантастическая сказка, наполненная этическими парадоксами.

— *Broken Sword: The Shadow of the Templars / Circle of Blood* (1996, Virgin Interactive, Revolution Software, ПК: Windows, Великобритания). Теория заговора тамплиеров, реализованная задолго до «Кода да Винча» Дэна Брауна.

— *The Last Express* (1997, Brøderbund, Smoking Car Productions, Macintosh, США). Уникальная и красивая история Джордана Мехнера об убийстве в «Восточном экспрессе». К сожалению, осталась почти никем не замеченной.

— *The Longest Journey* (1999, Funcom, Рагнар Торнквист, ПК: Windows, Норвегия). Одна из последних выдающихся приключенческих игр.

В середине 1990-х в приключенческих играх доминировали игры с большим количеством видео, однако далеко не все остались интересными на сегодняшний день:

— *Myst* (1993, Brøderbund, Cyan Worlds, Macintosh, США). Отточенный набор головоломок, а действие игры происходит на загадочном острове. Сама игра стала одной из самых популярных игр всех времен. Корнями она уходит в съехавший с катушек сюрреалистический космос игры *The Manhole* (1988, Cyan Worlds, Рэнд и Робин Миллеры, Macintosh, США) и в *Cosmic Osmo and the Worlds of the Macherel* (1989, Activision, Cyan World, Macintosh, США). Трилогия ужасов *Gabriel Knight* Джейн Дженсен отметила рост популярности CD-ROM и стала пиком популярности игр с большим количеством видео:

— *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* (1993, Sierra, Джейн Дженсен, ПК: MS-DOS, США).

— *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (1995, Sierra, Джейн Дженсен, ПК: Windows, США).

— *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (1999, Sierra, Джейн Дженсен, ПК: Windows, США).

Интерактивные фильмы Cinemaware, которые на волне роста популярности CD предшествовали браку между Голливудом и Кремниевой долиной, практически всегда были лучше игр с большим количеством видео, которые стали появляться после закрытия этой компании. *Defender of the Crown* (1986, Cinemaware, Келлин Бек, Amiga, США) определила стиль Cinemaware, но более поздние работы компании были еще лучше. Обратите внимание на *The King of Chicago* (1986, Cinemaware, Дуг Шарп, Macintosh, США), *Rocket Ranger* (1988, Cinemaware, Боб Джейкоб и Келлин Бек, Amiga, США), *Lord of the Rising Sun* (1989, Cinemaware, Дуг Барнет, Amiga, США) и *Wings* (1990, Cinemaware, Джон Каттер, Amiga, США). Самые лучшие: *It Came from the Desert* (1989, Cinemaware, Дэвид Риордан, Amiga, США) и дополнение к ней *Antheads: It Came from the Desert II* (1990, Cinemaware, Дэвид Риордан, Amiga, США).

К 2000 году приключенческие игры практически исчезли. Огонь поддерживали:

— *Phoenix Wright: Ace Attorney* (2001, Capcom, Game Boy Advance, Япония). Визуальный роман о чрезвычайно дотошном адвокате.

— *Masq* (2002, AlterAction, Хавьер Мальдонадо, ПК: Windows, США). Графика, выдержанная в эстетике комиксов, и решения, которые нужно принимать в реальном времени, а сама игра доступна бесплатно. Скачать можно на: www.alteraction.com.

— *Another Code: Two Memories* (2005, Nintendo, Cing, Nintendo DS, Япония). Дополнительные эмоции приключенческому духу добавляют тачскрин и микрофон.

— *Hotel Dusk: Room 215* (2007, Nintendo, Cing, Nintendo DS, Япония). Прекрасный сюжет, и графически все сделано так, словно игра нарисована карандашом, что отправляет к клипу 1985 года «Take On Me» группы А-На.

— *Heavy Rain* (2010, Sony Computer Entertainment, Quantic Dream, ПК: Windows, Франция). Триллер о серийном убийце, в котором французский игровой визионер Дэвид Кейдж смог реализовать все свои усилия по переосмыслению приключенческих игр. Более ранние попытки Кейджа были интересными, но не такими успешными:

— *Omikron: The Nomad Soul* (1999, Eidos Interactive, Quantic Dream, ПК: Windows, Франция). Фантастический хаос с Дэвидом Боуи в главной роли.

— *Fahrenheit / Indigo Prophecy* (2005, Atari Interactive, Quantic Dream, Xbox, Франция). Разочаровывающе сырая история о тайных заговорах.

АРКАДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Возможно, самый вольно трактуемый жанр из всех существующих. Охватывает все игры, где сюжет смешивается с элементами головоломки и действиями аркадных игр. Самый ранний продукт:

— *Adventure* (1976, Atari, Уоррен Робинетт, VCS 2600, США). Здесь текстовое приключение превратилось в действие без текста.

Другие примечательные аркадные приключения, не попавшие в другие разделы этого путеводителя:

— *Dragon's Lair* (1983, Cinematronics, Advanced Microcomputer Systems & Sullivan Bluth Studios, игровой автомат, США). Номинальный лидер недолгого помешательства на играх на лазерных дисках. Интерактивный мультфильм, но главным образом — мультфильм.

— *Ghostbusters* (1984, Activision, Дэвид Крэйн, Commodore 64, США). Игра основана на сюжете известной комедии. Нужно управлять фирмой по отлову привидений.

— *Another World / Out of This World* (1991, Delphine, Эрик Шайи, Amiga, Франция). Ничем не загроможденное и усовершенствованное аркадное приключение, где сюжет прекрасно излагается без помощи текста.

— *Tomb Raider II* (1997, Eidos Interactive, Core Design, PlayStation, Великобритания). Знаменитое второе пришествие Лары Крофт. После этого игровая серия сбилась с пути, пока *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* (2007, Eidos Interactive, Crystal Dynamics, Xbox 360, США) не возродила магию первых двух игр.

— *Ico* (2001, Sony Computer Entertainment, Team Ico, PlayStation 2, Япония). Внушающее страх путешествие в выцветший мир. Абсолютно волшебная игра.

— *Okami* (2006, Capcom, Clover Studios, PlayStation 2, Япония). Превосходная экшн-игра, которая копирует традиционное японское художественное творчество.

— *Shafow of the Colossus* (2005, Sony Computer Entertainment, Team Ico, PlayStation 2, Япония). Эмоциональные «американские горки», где путешествия через пустынные степи завершаются эпическими сражениями против чудовищных Колоссов. Концовки с брутальным поворотом.

— *Uncharted: Drake's Fortune* (2007, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog, PlayStation 3, США). Претенциозная экшн-игра, которая повторяет фильмы про Индиану Джонса. У игры есть еще более захватывающее продолжение: *Uncharted 2: Among Thieves* (2009, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog, PlayStation 3, США).

— *No More Heroes* (2007, Marvelous Entertainment, Grasshopper Manufacture, Wii, Япония). Припанкованный и оригинальный взгляд Отаку на *Grand Theft Auto*.

ГОЛОВОЛОМКИ

— *Tetris* (1984, Алексей Пажитнов, «Электроника-60» [Game Boy], СССР) остается королем среди головоломок: сегодня с той же легкостью пожирает прорву времени, как и 25 лет назад, когда игра впервые увидела свет. Для тех, кому интересно, что Алексей Пажитнов сделал после *Tetris*, следует попробовать *Hexic* (2003, MSN Games, Алексей Пажитнов, онлайн: браузер [Xbox 360], США). Две другие русские головоломки появились вскоре после того, как *Tetris* стал популярным на Западе, и они также заслуживают внимания:

— *7 Colors* (1991, Infogrames, Gamos, ПК: MS-DOS, СССР). Цель этой игры заключается в том, чтобы собрать воедино алмазы особого цвета и взять под контроль половину игрового поля раньше своего игрового противника. Изначально игра носила название *Filler*.

— *Colour Lines* (1992, Gamos, ПК: MS-DOS, Россия). *Tetris*, представленный в виде настольной игры реверси.

Заодно обратите внимание на еще одну восточноевропейскую головоломку *Quadrax* (1994, Ultrasoft, Давид Дуркак и Мариан Ферко, ZX Spectrum [ПК: Windows], Словакия).

Tetris стал источником вдохновения для массы игр, в которых нужно выстраивать в линию узоры или же объекты. Лучшие из них:

— *Klax* (1989, Atari Games, Дэйв Акерс и Марк Стивен Пирс, игровой автомат, США). Укладывание плитки на конвейере, превращенное в удовольствие.

— *Bejeweled* (2000, PopCap Games, онлайн: браузер, США). Свободное от временных рамок удовольствие. Изначально носила название *Called Mine*.

— *Puzzel Bobble / Bust-a-Move* (1994, Taito, игровой автомат, Япония). Энергичное взрывание пузырей является ответвлением серии *Bubble Bobble*.

Другой важной темой в головоломках стала экономия вещей:

— *Lemmings* (1991, Psygnosis, DMA Design, Amiga, Великобритания). Спасите обаятельных и милых животных от тысячи и одной смерти.

— *Pipe Mania / Pipe Dream* (1989, Lucasfilm Games, The Assembly Line, Amiga, Великобритания). Безумное трубостроительство для предотвращения утечки жидкой грязи.

— *LocoRoco* (2006, Sony Computer Entertainment, Цутому Коуно, PSP, Япония). Замечательная яркая и радостная игра, в которой нужно катать шарики желе, не давая их уничтожить. *Rolando* (2008, ngmoco, HandCircus, iPhone, Великобритания) была экспериментом в той же области, но уже с помощью технологических особенностей iPhone.

На манипуляциях с клейкими каплями была выстроена игра *World of Goo* (2008, 2D Boy, Wii, США). У этой игры есть и предшественница: *Tower of Goo* (2005, Кайл Габлер, ПК: Windows, США). Обе игры отчасти позаимствовали идеи у головоломки *Bridge Builder* (2000, Алекс Остин, ПК: Windows, США).

Еще одним повторяющимся мотивом в головоломках является управление воздушным или железнодорожным движением, хотя в играх подобного рода речь идет скорее о планировании, чем о логике: симуляторы авиасообщения *Final Approach* (1982, Apollo, Дэн Оливьер, VCS 2600, США) и *The Kennedy Approach* (1985, Microprose, Энди Холлис, Commodore 64, США) были одними из первых игр подобного плана, но *Flight Control* (2009, Firemint, iPhone, Австралия) была гораздо интересней, не в последнюю очередь благодаря тому, что здесь всем происходящим можно было управлять с помощью пальцев. Также обратите внимание на симуляторы железнодорожного диспетчера *The Train Game* (1983, Microsphere, ZX Spectrum, Великобритания) и *Trans!* (2009, Armor Games, TigerTailStudios, онлайн: флэш, Индия).

Лишь некоторые из вышеупомянутых игр можно назвать серьезными головоломками. Вот игры, способные вызвать настоящий разрыв мозга:

— *Sokoban* (1982, Thinking Rabbit, Хироюки Имабаяси, NEC PC-8801, Япония). Головоломка, в которой нужно передвигать блоки. Ее главная особенность — некоторые из сложнейших уровней требуют для прохождения длинную серию из сотен движений — сделала игру интересной для исследователей искусственного интеллекта.

— *Spacestation Pheta* (1985, T&T Software, TI-99/4A [Macintosh], США). Не купитесь на похожесть на *Lode Runner*.

— *The Sentinel* (1986, Firebir, Джефф Краммонд, BBC Micro, Великобритания). Уникальная игра, которая требует концентрации, как в шахматах.

— *Minesweeper* / «*Canep*» (1990, Microsoft, Роберт Доннер и Курт Джонсон, ПК: Windows, США). Наряду с *Solitaire* эта логическая головоломка, в которой нужно разминировать игровое поле, является одной из самых известных игр — благодаря тому, что она включена в операционную систему *Windows*.

— *The Incredible Machine* (1992, Sierra, Dynamix и Jeff Tunnell Productions, ПК: MS-DOS, США). Взяв за основу идею настольной игры *Mouse Trap*, где нужно выстроить мышеловку, разработчики игры предложили пользователям жестокий тест на изобретательность.

— *Dr. Kawashima's Brain Training/ Brain Age* (2005, Nintendo, Nintendo DS, Япония). Ежедневная доза судоку, математических тестов и игр в слова повышает ваш «IQ-уровень» (по мере того, как вы набираете очки).

— *Professor Layton and the Curious Village* (2007, Level-5, Nintendo DS, Япония). 135 головоломок, объединенных с приключенческой игрой с интерфейсом *point-and-click*, действие которой происходит в странной деревне. *The Fool's Errand* (1987, Miles Computing, Клифф Джонсон, Macintosh, США) также смешивает сложные загадки с увлекательным сюжетом.

— Головоломная перспектива, вдохновленная работами Маурица Эшера и созданная в игре *Echochrome* (2008, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, Япония), также является обязательным пунктом для всех, кто любит сложные головоломки. В том же духе выдержана и *Illusions* (1984, Coleco Electronics, Nice Ideas, Colecovision, Франция).

— *Braid* (2008, Microsoft Game Studios, Джонатан Блоу, Xbox 360, США). Хитрая головоломка с элементами платформера, действие которой крутится вокруг управления временем. Изобретательная и подрывная вещь.

Еще прекрасные образцы жанра:

— *Marble Madness* (1984, Atari Games, Марк Керни, игровой автомат, США). Здесь нужно с помощью трекбола управлять шариком под удивительно странный саундтрек.

— *Boulder Dash* (1984, First Star Software, Питер Лиэпа и Крис Грей, Atari 800, США). Великолепная аркадная головоломка, в которой игроки должны собирать алмазы, при этом стараясь избегать столкновений с монстрами и падений со скалы. По похожей модели Superior Software создала серию игр *Repton*, самой лучшей из которых является *Repton 2* (1985, Superior Software, Тим Тайлер, BBC Micro, Великобритания).

— *Shanghai* (1986, Activision, Броди Локкард, Macintosh, США). Создана под впечатлением от настольной игры в маджонг. Среди прочих игр, созданных под впечатлением от маджонга, можно назвать *Ishido: The Way of Stories* (1990, Accolade, Publishing International и Майкл Фейнберг, Macintosh, США), в которой присутствуют элементы из «Книги перемен».

— *Goblins 2: The Prince Buffon* (1992, Coktel Vision, Пьер Гийод и Мюриэль Трами, Amiga, Франция). Здесь нужно использовать возможности двух гоблинов для решения различных головоломок.

— *Zen Bound* (2009, Chilingo, Secret Exit, iPhone, Финляндия). Расслабляющая головоломка, в которой нужно пускать ветер вокруг деревянных резных фигурок.

— *Scribblenauts* (2009, Warner Bros Interactive, 5th Cell, Nintendo DS, США). Невероятно изобретательная головоломка, в которой нужно решать задачи, вызывая объекты, просто печатая любое слово.

ПЛАТФОРМЕРЫ

Первой игрой, которая подпадает под определение «платформер», можно считать *Space Panic* (1980, Universal, игровой автомат, Япония), пусть даже в ней и нельзя было прыгать, что является отличительной чертой жанра, а нужно было карабкаться по лестницам. Предки жанра:

— *Maneater* (1975, Project Support Engineering, игровой автомат, США). Игра, созданная по мотивам фильма «Челюсти», где нужно было нырять за сокровищами и стараться увернуться от акул. Корпус автомата был выполнен из стеклопластика в форме челюстей белой акулы, в пасти которой был установлен телевизор.

— *Frogs* (1978, Gremlin, игровой автомат, США). Игра в прыжки, где нужно управлять лягушкой, которая подпрыгивает, чтобы поймать насекомых.

— *Heiankyo Alien* (1980, Denki Onkyo, группа теоретической науки Токийского университета, игровой автомат, Япония). Игра-лабиринт, в которой нужно рыть ловушки, в которые должны попасться инопланетяне. Очень сильно напоминает копание ям, которым нужно было заниматься в *Space Panic*, чтобы поймать монстров.

Эру платформеров открыла игра *Donkey Kong* (1981, Nintendo, Сигэру Миямото, игровой автомат, Япония). Успех этой игры породил массу похожих игр, в которых все действие происходило в пределах одного экрана. Среди них были:

— *BurgerTime* (1982, Data East, игровой автомат, Япония). Платформер на тему фастфуда.

— *Donkey Kong Jr.* (1982, Nintendo, Сигэру Миямото, игровой автомат, Япония). Персонажи первой игры поменялись местами. Теперь Марио сделался злодеем, а Донки Конг превратился в жертву, запертую в клетке. Игрок должен был играть за сына Донки Конга. Сам Донки Конг впоследствии появлялся во многих играх, включая и сверхраскрученную игру *Donkey Kong Country* (1994, Nintendo, Rare, Super NES, Великобритания).

— *Chuckie Egg* (1983, A&F Software, Найджел Алдертон, ZX Spectrum, Великобритания). Простенькая, но в своем роде идеальная игра, главной целью в которой было собирание яиц.

— *Congo Bongo* (1983, Sega, Sega, игровой автомат, Япония). Изометрический ответ Sega нинтендовскому *Donkey Kong*.

— *Lode Runner* (1983, Brøderbund, Дуглас Смит, Apple II, США). Великолепная игра, в которой нужно было карабкаться по лестницам. Одна из первых игр с редактором уровней.

— *Bubble Bobble* (1986, Taito, Фукио Мицудзи, игровой автомат, Япония). Подростковая графика и саундтрек сделали ее одной из самых прекрасных игр такого типа. Практически идеальна в режиме для двоих игроков.

— *Rodland* (1990, Jaleco, игровой автомат, Япония). Игра, здорово напоминающая *Bubble Bobble*, но не менее интересная.

Donkey Kong вывел на передний план и Марио. Обширная библиотека игр про Марио представляет собой настоящую сокровищницу классики жанра и видеоигр вообще. Особо яркие моменты:

— *Mario Bros.* (1983, Nintendo, Сигэру Миямото и Гумпэй Ёкои, игровой автомат, Япония). Марио стал водопроводчиком, здесь же дебютировал Луиджи. Главная цель игры — попрыгать по панцирям черепах. На нее отчасти похожа *Joust* (1982, Williams, Джон Ньюкомер, игровой автомат, США), где нужно было гонять на страусах.

— *Super Mario Bros.* (1985, Nintendo, Сигэру Миямото и Такаси Тедзука, NES, Япония). Эта игра продавала консоль NES миллионами экземпляров, превращая Марио в мировую звезду. Ошеломляющая со всех сторон. За ней последовали три продолжения, в каждом из которых было столько изобретательности, сколько многие команды разработчиков не выжимают из себя за всю свою карьеру. Великолепны все три: *Super Mario Bros. 3* (1988, Nintendo, Сигэру Миямото и Такаси Тедзука, NES, Япония), *Super Mario World* (1990, Nintendo, Сигэру Миямото и Такаси Тедзука, Super NES, Япония), *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (1995, Nintendo, Сигэру Миямото и Такаси Тедзука, Super NES, Япония).

— *Super Mario 64* (1996, Nintendo, Сигэру Миямото, Nintendo 64, Япония). Полнейшее переосмысление платформера как жанра и самой игры в эпоху 3D. До сих пор не растеряла ни капли своей магии.

— *Super Mario Galaxy* (2007, Nintendo, Сигэру Миямото и Ёсиаки Коидзуми, Wii, Япония). Платформер, который бросает вызов гравитации и в котором на игрока обрушивается непрерывный поток неожиданностей и чудес.

— *New Super Mario Bros. Wii* (2009, Nintendo, Сигэру Миямото и Сигэюки Асукаэ, Wii, Япония). Служит доказательством того, что первоначальная двумерная формула столь же востребована, как и 24 года назад.

Super Mario Bros. породила множество последователей:

— *The New Zealand Story* (1988, Taito, игровой автомат, Япония). Яркая и искристая игра. Прекрасный пример платформера старой школы.

— *Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2* (1987, Taito, Фукио Мицудзи, игровой автомат, Япония). Превосходное продолжение *Bubble Bobble*, даже несмотря на тот факт, что у этой игры практически нет ничего общего со своим предшественником.

— *Ghouls 'n Ghosts* (1988, Capcom, игровой автомат, Япония). Невероятно сложный платформер. Подходит только для самых отчаянных.

— *A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia* (1989, Imagineering, Дэвид Крейн, NES, США). Платформер с креном в головоломки.

— *Sonic the Hedgehog* (1991, Sega, Юдзи Нака, Megadrive, Япония). Платформер плюс пинбол. Самым лучшим продолжением в огромном списке является *Sonic Adventure* (1998, Sega, Sonic Team, Dreamcast, Япония), 3D-дебют скоростного ежа.

— *Earthworm Jim* (1994, Playmates Interactive, Shiny Entertainment, Megadrive, США) и *Earthworm Jim 2* (1995, Playmates Interactive, Shiny Entertainment, Megadrive, США). Великолепный главный герой, запоминающиеся уровни.

— *Rayman* (1995, Ubisoft, Мишель Ансель, Atari Jaguar [PlayStation], Франция). Привычный платформер с очень ярким игровым миром. Также обратите внимание на сумасшедшее ответвление — *Rabbids Go Home* (2009, Ubisoft, Мишель Ансель и Жак Эксертье, Wii, Франция).

Однако не все двумерные платформеры выглядели мило или по-детски:

— *Infernal Runner* (1985, Logiciels, Эрик Шайи, Commodore 64, Франция). Кровавый образец жанра, в котором полным-полно смертельных хитроумных устройств.

— *Castlevania* (1986, Konami, Famicom Disk System, Япония). Дала начало долговому сериалу про охотника на вампиров, который достиг своего пика в изобретательной *Castlevania: Symphony of the Night* (1997, Konami, Тору Хагихара, PlayStation, Япония).

— *Metroid* (1986, Nintendo, Гумпэй Ёкои и Ёсио Сакамото, NES, Япония). Нелинейный фантастический платформер. Выдающийся *Super Metroid* (1994, Nintendo, Ёсио Сакамото и Макото Кано, Super NES, Япония) и *Metroid Fusion* (2002, Nintendo,

Ёсио Сакамото, Game Boy Advance, Япония) придерживались формата оригинала. Разработчики *Metroid Prime* (2002, Nintendo, Retro Studios, GameCube, США) со знанием дела переосмыслили серию, сделав ставку на вид от первого лица, но при этом не низведя ее до шутера от первого лица.

— *Shinobi* (1987, Sega, Нориеёси Охба, игровой автомат, Япония). Платформер с ниндзя в главной роли, где в равной степени нашлось место и файтингу, и платформеру.

— *Prince of Persia* (1989, Brøderbund, Джордан Мехнер, Apple II, США). Превосходно анимированный и проработанный платформер с четким ощущением немого кино. Также обратите внимание на *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003, Ubisoft, Ubisoft Montreal, PlayStation 2, Канада) — изящную игру на тему паркура.

— *Oddworld: Abe's Oddysee* (1997, GT Interactive, Oddworld Inhabitants, PlayStation, США). Замечательный оригинал.

Прочие трехмерные платформеры на заметку:

— *Alpha Waves* (1990, Infogrames, Кристоф де Динешайн, Atari ST, Франция). Первый платформер, перешедший в 3D. Во многом довольно странная штука.

— *Crash Bandicoot* (1996, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog, PlayStation, США). Узкие тропинки, типичные для трехмерных платформеров, вышедших до *Super Mario 64*, но саму игру во многом вытягивает невероятный игровой персонаж.

— *NiGHTS: Into Dreams* (1996, Sega, Sonic Team, Saturn, Япония). Мечтательный ответ Sega на *Crash Bandicoot* и *Super Mario 64*.

— *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* (2002, Sony Computer Entertainment, Sucker Punch Productions, PlayStation 2, США). Платформер с сильной стелс-составляющей.

— *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal* (2002, Sony Computer Entertainment, Insomniac Games, PlayStation 2, США). Дурацкое и своеобразное оружие в платформере, до предела насыщенном пальбой.

— *Psychonauts* (2005, Majesco, Double Fine Productions, Xbox, США). Станный платформер, больше похожий на мескалиновый трип.

— *LittleBigPlanet* (2008, Sony Computer Entertainment, Media Molecule, PlayStation 3, Великобритания). Привлекательная, словно сделанная из массы заплаток графика приводит к выводу, что платформер может выглядеть как угодно и быть чем угодно. К тому же здесь игрок мог самостоятельно создавать уровни и выкладывать их на всеобщее обозрение, что стало источником бесконечного интереса и новизны.

БРИТАНСКИЙ СЮРРЕАЛИЗМ

Первые годы британской игровой индустрии были эпохой причудливых и сюрреалистических продуктов, но при этом они пользовались огромной популярностью. Разработчик пропагандистских игр Мел Кроучер был первым, кто стал делать странные и замечательные игры:

— *Can of Worms* (1982, Automata, Мел Кроучер и Кристиан Пенфолд, ZX81, Великобритания). Сборник безвкусно сделанных мини-игр.

— *Pimania* (1982, Automata, Мел Кроучер и Кристиан Пенфолд, ZX81, Великобритания). Приключенческая игра с абстрактными головоломками с жутковатым персонажем Пимэном в главной роли, ставшим талисманом компании Automata.

— *Deus Ex Machina* (1984, Automata, Мел Кроучер, ZX Spectrum, Великобритания). Одна из самых прекрасных работ Кроучера. Поистине уникальный видеоигровой опыт, где друг о друга трутся Шекспир, Олдос Хаксли и известные британские телеведущие.

Впрочем, в начале 1980-х британский сюрреализм олицетворял Мэтью Смит благодаря таким играм, как:

— *Manic Miner* (1983, Bug-Byte, Мэтью Смит, ZX Spectrum, Великобритания). Сумасшедшая переделка хитового американского платформера *Miner 2049'er* (1982, Big Five Software, Билл Хоуг, Atari 800, США).

— *Jet Set Willy* (1984, Software Projects, Мэтью Смит, ZX Spectrum, Великобритания). Сюрреалистический платформер, который во многом определил страсть англичан к странному. Тогда же Смит стал легендарной фигурой и ушел из индустрии до того, как закончил свою очередную игру. Его «исчезновение» привело к тому, что в конце 1990-х возникло несколько сайтов с главным вопросом «Где Мэтью Смит?», которые приравнивали его к видеоигровому аналогу Сида Барретта.

Со своей любовью к пушистым жвачным животным Джефф Минтер сделал ошеломительную карьеру, поддерживая огонь британского сюрреализма и выпустив в начале 1980-х следующие стрелялки:

— *Gridrunner* (1982, Llamasoft, Джефф Минтер, VIC-20, Великобритания). Впечатляющий прорыв Минтера. Благодаря этой игре создатель заключил договор об издании его игр в США. Договор, правда, продержался недолго благодаря его следующим стрелялкам, в которых были овцы, ламы, козы и верблюды.

— *Attack of the Mutant Camels / Advance of the Megacamel* (1983, Llamasoft, Джефф Минтер, Commodore 64, Великобритания). Переосмысленный *Defender* где нужно было сражаться против гигантских верблюдов.

— *Trip-a-Trop* (1988, Llamasoft, Джефф Минтер, Atari ST, Великобритания). Прежде чем выпустить свои стрелялки, Минтер занимался исследованием идеи «световых синтезаторов», программ для интерактивного светового шоу. Первой игрой в этом духе стала *Trip-a-Trop*. В конечном счете его эксперименты привели к созданию интерактивного музыкального визуализатора *Neon* (2005, Microsoft Game Studios, Llamasoft, Xbox 360, Великобритания).

— *Llamatron: 2112* (1991, Llamasoft, Джефф Минтер, Atari ST, Великобритания). Минтер переосмыслил *Robotron: 2084* с кричащими фракталами, качающимися банками убийственной газировки, криками овец и беспрестанной пальбой. Еще лучше, чем источник вдохновения.

— *Tempest 2000* (1994, Atari Corporation, Llamasoft, Atari Jaguar, Великобритания). В этом захватывающем ремейке старого хита Atari явно чувствуется влияние эйсид-хауса.

— *Space Giraffe* (2007, Llamasoft, Джефф Минтер и Айвэн Зорзин, Xbox 360, Великобритания). Мощная стрелялка с туманной, психоделичной графикой.

— *Gridrunner Revolution* (2009, Llamasoft, Джефф Минтер и Айвэн Зорзин, ПК: Windows, Великобритания). Ремейк прорывной игры Минтера.

Прочие продукты британского безумия:

— *Wanted: Monty Mole* (1984, Gremlin Graphics, Питер Харрап, ZX Spectrum, Великобритания). Запутанное социальное высказывание о кроте, ворующем уголь.

— *A Day in the Life* (1985, Micromega, ZX Spectrum, Великобритания). Цифровой гимн Клайву Синклеру, в котором нужно управлять его головой в Букингемском дворце, избегая микрочипов-убийц и прочих странных персонажей.

— *Skool Daze* (1985, Microsphere, Дэвид Рейди, ZX Spectrum, Великобритания). Относительно нормальный и довольно удачный симулятор школьника: нужно украсть из школы свой табель успеваемости с плохими оценками. Столь же хорошим оказалось и продолжение: *Back to Skool* (1985, Microsphere, Дэвид Рейди, ZX Spectrum, Великобритания).

— *Wizball* (1987, Ocean Software, Sensible Software, Commodore 64, Великобритания). Нужно стрелять прыгающими мячиками в абстрактные объекты с целью раскрасить серый мир. Странное, но по сравнению с безумным оригиналом совершенно нормальное продолжение *Wizkid* (1992, Ocean Software, Sensible Software, Amiga, Ве-

ликобритания). Sensible Software также создала великолепную *Mega Lo Mania / Tyrants: Fight Through Time* (1991, Virgin Interactive, Sensible Software, Amiga, Великобритания), юмористическую стратегию в духе *Populous*, где технические достижения могли заставить пещерных людей сражаться с танками и самолетами. Сама игра описывает это как «потрясающую эргономичность».

— *Head Over Heels* (1987, Ocean Software, Джон Ритман и Берни Драммонд, ZX Spectrum, Великобритания). Замечательная в своей странности игра. Одно из лучших аркадных приключений, когда-либо созданных.

— *Rock Star Ate My Hamster* (1988, Codemasters, Колин Джонс, Amiga, Великобритания). Низкобюджетная пародия на менеджера рок-группы. Одна из лучших бюджетных игр, которые оказались на полках британских магазинов в 1980-х.

Еще несколько бюджетных игр:

— *Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure* (1986, Codemasters, The Oliver Twins, ZX Spectrum, Великобритания). Циничный персонаж этой игры ближе всех подошел к тому, чтобы считаться британским аналогом Марио. Аркадное приключение, в котором нужно было решать головоломки, имеет многочисленные продолжения, включая *Treasure Island Dizzy* (1987, Codemasters, The Oliver Twins, Amiga, Великобритания) и *Bubble Dizzy* (1990, Codemasters, The Oliver Twins, Atari ST, Великобритания), в которой нужно было прыгать по воздушным пузырям.

— *Rescue* (1987, Mastertronic, Icon Design, ZX Spectrum, Великобритания). Насыщенная действием игра: все происходит на борту космической станции, и цель игрока — сохранить «величайшее открытие».

— *Werewolves of London* (1988, Mastertronic, Viz Design, CPC, Великобритания). Приключение, действие которого происходит в Лондоне, нужно было разбираться с группой оккультистов, превративших главного героя в оборотня.

Head Over Heels была напрямую вдохновлена игрой *Knight Lore* (1984, Ultimate Play the Game, Тим Стэмпер и Крис Стэмпер, ZX Spectrum, Великобритания). Прорывная игра, которая сделала изометрический вид в приключенческих играх отличительной чертой британских игр 1980-х.

Прочие игры подобного плана:

— *Ant Attack* (1983, Quicksilver, Сэнди Уайт, ZX Spectrum, Великобритания) Вышла до *Knight Lore* и запомнилась архитектурой города Антчестера.

— *The Great Escape* (1986, Ocean Software, Denton Designs, ZX Spectrum, Великобритания). Нужно убежать из фашистского лагеря для военнопленных. Как это вы сделаете — неважно, главное, не попасться в руки врага. В тот момент, когда уровень морали вашего персонажа падает до нуля, он становится послушным образцовым заключенным, и это одна из самых угнетающих игровых концовок в истории.

— *Spindizzy* (1986, Electric Dreams, Пол Ширли, CPC, Великобритания). Изуверская головоломка, напоминающая игру *Marble Madness* компании Atari Games.

— *The Last Ninja* (1986, System 3, Марк Кэйл и Тим Бест, Commodore 64, Великобритания). Изящная приключенческая игра про ниндзя.

— *La Abadía de Crimen* (1987, Opera Soft, Пако Мендес и Хуан Делкан, CPC, Испания). Увлекательный и изящный детектив, который наглядно показал, что Великобритания — не единственная страна, где могут создавать великолепные изометрические приключения. В 1980-х в Испании вышли следующие игры: *Army Moves* (1986, Dinamic, ZX Spectrum, Испания), суперигра в духе гоняй-и-пали; *Goody* (1987, Opera Soft, Гонзало Суарес, ZX Spectrum, Испания), искусно сделанный платформер про ограбление банков; *Rescate Atlantida* (1989, Dinamic, ZX Spectrum, Испания), масштабная игра, действие которой происходит под водой, но, как и почти все испанские игры того периода, очень и очень сложная.

— *Get Dexter* (1986, Ere Informatique, Реми Хербулот, CPC, Франция). На удивление экстравагантная игра, в которой компанию игроку составляет голова на большой ноге.

— *D/Generation* (1991, Mindscape, Роберт Кук и Джеймс Браун, Amiga, США). Яркое изометрическое приключение, в котором нужно было использовать возможности рикошета лазерных лучей.

— *Little Big Adventure/ Relentless: Twinsen's Adventure* (1994, Electronic Arts, Adeline, ПК: MS-DOS, Франция). Последнее выдающееся изометрическое аркадное приключение. Также обратите внимание на *Little Big Adventure 2/ Twinsen's Odyssey* (1997, Electronic Arts, Adeline, ПК: Windows, Франция).

ЛАБИРИНТ

— *Pac-Man* (1980, Namco, Тору Иватани, игровой автомат, Япония) по-прежнему остается выдающимся образцом подобного типа игр. *Pac-Man: Championship Edition* (2009, Namco Bandai, Тору Иватани, Xbox 360, Япония) является замечательной улучшенной версией, но и оригинальная игра все еще держит марку.

Другие игры в лабиринт на которые следует обратить внимание:

— *Q*bert* (1982, Gottlieb, Уоррен Дэвис и Джефф Лии, игровой автомат, США).

Если бы Мауриц Эшер задался целью сделать *Pac-Man*, то получилось бы что-то в этом духе.

— *Dig Dug* (1982, Namco, игровой автомат, Япония). Суматошная игра, в которой постоянно нужно рыть подземные туннели с целью разорвать на части симпатичных монстров.

— *Bomber Man* (1983, Hudson Soft, NEC PC-6001, Япония). Начало масштабного сериала Hudson Soft, в котором нужно закладывать бомбы в лабиринтах. Лучше всего играется в компании с друзьями. Попробуйте также *Bombberman Ultra* (2009, Hudson Soft, PlayStation 3, Япония).

— *Super Monkey Ball* (2001, Sega, Amusement Vision, GameCube, Япония). Идиотский тест на умения, где нужно катать обезьянку в шаре из органического стекла по лабиринтам, парящим в воздухе.

— *The Last Guy* (2008, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, Япония). В этой игре нужно спасать города от нашествия чудовищ. Здесь спутниковые карты городов превращены в некое подобие лабиринтов.

ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Корни жанра уходят к игре *Maze* (1974, Стив Колли, Грег Томпсон и Говард Палмер, Imlac PDS-1, США), но миру пришлось подождать выхода игр id Software, прежде чем шутеры стали константой игрового ландшафта:

— *Catacomb 3-D* (1991, Softdisk, id Software, ПК: MS-DOS, США). Представила большинство фундаментальных понятий шутера от первого лица, но испытывала недостаток напряженности и драйва, которыми отличались последующие работы студии id Software.

— *Wolfenstein 3D* (1992, Apogee, id Software, ПК: MS-DOS, США). Мочилово фашистов, которое возвестило о начале революции Id Software.

— *Doom* (1993, id Software, ПК: MS-DOS, США). Главный шедевр id Software. Одна из самых значительных видеоигр за всю историю.

— *Quake* (1996, GT Interactive, id Software, ПК: Windows, США). Последнее слово в партнерстве Ромеро-Кармака подняло пользовательский контент на новую высоту и породило движение машинима. Сфокусированная на многопользовательских сражениях *Quake III: Arena* (1999, Activision, id Software, ПК: Windows, США) в этом плане продвинулась еще дальше.

После революции, которую произвели игры id Software, вышли:

— *Duke Nukem 3D* (1996, Apogee, 3D Realms, ПК: MS-DOS, США). Зацикленная

на тотальном разрушении игра, главный персонаж которой — ироничный, неполиткорректный, отмороженный на всю голову альфа-самец по имени Дюк Ньюкем.

— *Half-Life* (1998, Sierra, Valve, ПК: Windows, США). Важная интеграция сюжетно-ориентированной игры и шутера от первого лица. Обязательна к ознакомлению исключительно во всех смыслах этого слова *Half-Life 2* (2004, Sierra, Valve, ПК: Windows, США).

— *Unreal Tournament* (1999, GT Interactive, Epic Games и Digital Extremes, ПК: Windows, США и Канада). Чистая магия многопользовательских игр.

— *The Operative: No-one Lives Forever* (2000, Fox Interactive, Monolith Productions, ПК: Windows, США). Пародия на Джеймса Бонда в духе Остина Пауэрса, с героиней, которая напоминает актрису Джоанну Ламли времен фильма «Новые мстители».

— *Deux Ex* (2000, Eidos Interactive, Ion Storm, ПК: Windows, США). Развитие персонажа на манер RPG, мощнейшая сюжетная линия и выдающийся игровой дизайн. В большом долгу перед *System Shock* (1994, Origin Systems, Looking Glass Studios, ПК: MS-DOS, США).

— *Serious Sam: The First Encounter* (2001, Gathering of Developers, Croteam, ПК: Windows, Хорватия). Все, что угодно, но только не серьезная игра, до предела насыщенная действием.

— *Halo: Combat Evolved* (2001, Microsoft Game Studios, Bungie, Xbox, США). Напряженный и волнующий фантастический блокбастер, который стал культовым, обойдя всех своих конкурентов. Имеет два одинаково важных продолжения: *Halo 2* (2004, Microsoft Game Studios, Bungie, Xbox, США) и *Halo 3* (2007, Microsoft Game Studios, Bungie, Xbox 360, США).

— *Far Cry* (2004, Ubisoft, Crytek, ПК: Windows, Германия). Тактическая пальба в величественном открытом мире, представляющем из себя буйные заросли джунглей. Также обратите внимание на продолжение *Far Cry 2* (2008, Ubisoft, Ubisoft Montreal, Xbox 360, Канада), действие которого разворачивается в Африке, и на первую созданную после *Far Cry* оригинальную игру разработчиков *Crysis* (Electronic Arts, Crytek, ПК: Windows, Германия). Видеоигровой эквивалент суперкаров.

— *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* (2006, Ubisoft, Ubisoft Montreal, Xbox 360, Канада). Контртеррористические операции, проходящие среди блеска Лас-Вегаса.

— *BioShock* (2007, 2K Games, Irrational Games, Xbox 360, США). Превосходная работа, в которой смешались напряженное действие с одним из самых ярких в видеоиграх высказываний на тему политики. Вырождающееся великолепие подводного города Восторг и Большие Папочки с их стенами, напоминающими китовьи, принесли игре культовый статус.

Шутеры от первого лица, действие которых происходит во время Второй мировой войны, по сути, являются «жанром в себе». Обратите внимание на: *Medal of Honor: Allied Assault* (2002, EA Games, 2015 Inc., ПК: Windows, США), *Battlefield 1942* (2002, EA Games, Digital Illusions, ПК: Windows, Швеция) и *Call of Duty: World of War* (2008, Activision, Treyarch, Xbox 360, США). На данный момент большей популярностью пользуется ответвление *Call of Duty*, действие которого происходит в наше время, — *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009, Activision, Infinity Ward, Xbox 360, США).

Благодаря моддингу шутеров от первого лица на свет также появились несколько замечательных игр. Практически все они — дело рук компании Valve:

— *Team Fortress* (1996, Джон Кук, Робин Уолкер и Иэн Когли, ПК: Windows, США). Превосходно сбалансированный мод, в котором схватки идут в режиме «команда на команду».

— *Counter-Strike* (1999, Мин Ли и Джесс Клайф, ПК: Windows, Канада и США). Многопользовательский феномен на тему терроризма.

— *Portal* (2007, Valve, Xbox 360, США). Головоломка в виде от первого лица, которая выросла из студенческого проекта *Narbacular Drop* (2005, Nuclear Monkey Software, ПК: Windows, США).

СТЕЛС

— *Castle Wolfenstein* (1981, Muse Software, Силас Уорнер, Apple II, США). Игра, послужившая вдохновением для *Wolfenstein 3D*, но, в отличие от работы id Software, в этой игре нужно было действовать как можно тише.

— *Metal Gear* (1987, Konami, Хидэо Кодзима, MSX2, Япония). Отправная точка для определяющего весь жанр сериала Хидэо Кодзимы. И пусть ощущения кинофильма здесь еще нет, но игра в прятки уже очевидна.

— *Metal Gear Solid* (1998, Konami, Хидэо Кодзима, PlayStation, Япония). Ошеломительное возвращение серии. Нервирующий тест на изобретательность и терпение игрока, завернутый в киношную упаковку, которую Кодзима впервые попробовал в похожей на «Бегущего по лезвию бритвы» *Snatcher* (1988, Konami, Хидэо Кодзима, NEC PC-8801, Япония) и *point-and-click*-приключении *Policenauts* (1994, Konami, Хидэо Кодзима, NEC PC-9821, Япония).

— *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001, Konami, Хидэо Кодзима, PlayStation 2, Япония). Эта игра пропитана любовью Кодзимы к кинорежиссуре. Для тех, кому понравился мир Кодзимы, замысловатый и запутанный сюжет этой игры стал триумфом, для всех остальных — неудачей.

— *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004, Konami, Kojima Productions, PlayStation 2, Япония). Действие игры разворачивается во время холодной войны и касается юности главного персонажа серии — Солида Снейка. Джунгли как место действия игры давали ощущение свободы после замкнутых индустриальных комплексов, в которых разворачивались события первых двух игр.

— *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008, Konami, Kojima Productions, PlayStation 3, Япония). Рефлексивная часть игрового сериала, где на поле битвы возвращается постаревший и уставший Солид Снейк. Антивоенное послание Кодзимы никогда еще не было более ясным.

Наряду с выходом первого *Metal Gear Solid* в 1998 году вышло еще две важные игры жанра:

— *Tenchu: Stealth Assassins* (1998, Sony Computer Entertainment, Acquire, PlayStation, Япония). Ниндзя в качестве главного героя. Прыгать по крышам с помощью абордажной кошки еще никогда не было так весело.

— *Thief: The Dark Project* (1998, Eidos Interactive, Looking Glass Studios, ПК: Windows, США). Воровство в Средневековье, где для успеха предприятия нужно было не только хорошо всматриваться, но и прислушиваться. Попробуйте третью игру в сериале *Thief: Deadly Shadows* (2004, Eidos Interactive, Ion Storm, ПК: Windows, США), которая богата на разнообразные возможности вора.

Прочие прекрасные образцы жанра стелс-игр:

— *Hitman 2: Silent Assassin* (2002, Eidos Interactive, IO Interactive, ПК: Windows, Дания). На повестке дня — холодные, тщательно продуманные убийства.

— *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* (2005, Ubisoft, Ubisoft Montreal и Ubisoft Annecy, Канада и Франция). Французский *Metal Gear Solid* наконец-то вышел из тени творения Кодзимы, и здесь уже от игрока потребовались недюжинное терпение и навыки.

— *Assassin's Creed II* (2009, Ubisoft, Ubisoft Montreal, Xbox 360, Франция). Паркур, уход от врагов по крышам и смелые убийства в Италии времен Возрождения.

— *Batman: Arkham Asylum* (2009, Eidos Interactive, Rocksteady Studios, PlayStation 3, Великобритания). Первая игра о Бэтмене, в которой удалось отразить сущность темного рыцаря из комиксов DC Comics. Психологические сражения с Пугалом во многом созданы под впечатлением от сражения с Психо Мантисом в *Metal Gear Solid*. Из более ранних игр о Бэтмене особо следует выделить две:

— *Batman the Caped Crusader* (1988, Ocean Software, Special FX, Atari ST, Великобри-

тания). Игра сложновата, но использование графического стиля в духе комиксов искупает все недостатки. Впоследствии такой подход был реализован в сеговской игре *Comix Zone* (1995, Sega, Sega Technical Institute, Megadrive, США).

— *Batman the Movie* (1989, Ocean Software, Amiga, Великобритания). Лучшая игра Ocean, созданная по мотивам кино. В ней удачно смешаны платформер, полеты на бэт-тресе и высокоскоростные гонки на Бэтмобиле.

УЖАСЫ

В играх, вышедших в 1980-е, было много блужданий во тьме, но страха в этом не было практически никакого:

— *Alien* (1984, Argus Press, Concept Software, Commodore 64, Великобритания). Основана на сюжете фантастического фильма 1979 года. Неуловимый Чужой держит игроков в тонусе.

— *The Rats!* (1985, Hodder & Stoughton, Five Ways Software, ZX Spectrum, Великобритания). Вызывающее чувство паники текстовое приключение в реальном времени.

— *Project Firestart* (1989, Electronic Arts, Dynamix, Commodore 64, США). Обладала всеми ингредиентами, которые впоследствии были воплощены в различных играх этого жанра: резкие кадры крупным планом, умелое использование звука, уязвимость игрока, — но все же ей не хватало чувства страха.

Ужасы достигли совершеннолетия с *Alone in the Dark* (1992, Infogrames, Фредерик Рейналь, ПК: MS-DOS, Франция) и зомби-террором из *Resident Evil* (1996, Capcom, Синдзи Миками, PlayStation [GameCube], Япония). После выхода *Resident Evil* мир влюбился в видеоигровые ужастики:

— *Silent Hill* (1999, Konami, Team Silent, PlayStation, Япония). Несколько более психологичный взгляд на игры ужасов, где зачастую самым верным решением было бегство. *Silent Hill 2* (2001, Konami, Team Silent, PlayStation 2, Япония) стала высшей точкой развития этого сериала, в котором почти все происходит в тумане.

— *Fatal Frame/ Project Zero* (2001, Тесмо, Кэйсукэ Кикиути, PlayStation 2, Япония). Уязвимость игрока здесь доведена до максимума. Единственный способ оказать сопротивление — камера-обскура.

— *The Thing* (2002, Vivendi Universal, Computer Artworks, PlayStation 2, Великобритания). Здесь главную роль играет неотступный страх того, что кто-то из вашей группы может оказаться инопланетянином.

— *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (2002, Nintendo, Silicon Knights, GameCube, Канада). Безумие как источник ужаса.

— *Manhunt* (2003, Rockstar Games, Rockstar North, PlayStation 2, Великобритания). Симулятор садистских убийств. Нечто похожее было реализовано в похожей на «Повелителя мух» *Rule of Rose* (2006, Sony Computer Entertainment, Punchline, PlayStation 2, Япония).

— *The Path* (2009, Tale of Tales, ПК: Windows, Бельгия). Жутковатая авангардистская версия сказки про Красную шапочку.

У *Resident Evil* были многочисленные продолжения и ответвления, включая и акробатический экшн *Devil May Cry* (2001, Capcom, Хидэки Камия, PlayStation 2, Япония). Самым важным из продолжений стала *Resident Evil 4* (2005, Capcom, Синдзи Миками, GameCube, Япония), которая переосмыслила жанр ужасов, заменив уставших медленных зомби на стремительно развивающиеся кошмары.

В том же направлении пошли:

— *Gears of War* (2006, Microsoft Game Studios, Epic Games, Xbox 360, США). Динамичное действие на стероидах с ожесточенными перестрелками из-за укрытий и главным персонажем, который прямо-таки сочится брутальностью. К ужасам эта игра не имеет никакого отношения, но *Resident Evil 4* оказал на нее значительное влияние.

— *Dead Space* (2008, Electronic Arts, EA Redwood Shores, PlayStation 3, США). Гремучая смесь фантастики с ужасами, от которых в жилах стынет кровь. Исключительная работа со звуком.

— *Left 4 Dead* (2008, Valve, Certain Affinity, Xbox 360, США). Отчаянное бегство от зомби в компании друзей.

И наконец, ужасы на тему природных катаклизмов:

— *Zettai Zetsumei Toshi / Disaster Report / S.O.S.: The Final Escape* (2002, Irem, PlayStation 2, Япония). Герой должен выжить во время землетрясения в игре, созданной в духе фильмов-катастроф 1970-х.

— *Disaster: Day of Crisis* (2008, Nintendo, Monolith Soft, Wii, Япония). Разнообразные катастрофы, стихийные бедствия и террористы плюс масса сторонних игр.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Затяжные роды продолжались вплоть до середины 1990-х:

— *Moondust* (1983, Creative Software, Джарон Ланье, Commodore 64, США). Экспериментальное звуковое приключение. Также обратите внимание на предыдущую видеоигровую причуду Джарона Ланье: *Alien Garden* (1982, Ерух, Берни ДеКовен и Джарон Ланье, Atari 800, США).

— *Synthétia* (1984, Vifi-Nathan, Мишель Галвин, Thomson TO7, Франция). Игрушка для создания музыки, в которой игроки должны были использовать световое перо компьютера Thomson TO7 для того, чтобы рисовать звуковые волны.

— *Dance Aerobics* (1987, Bandai, Human Entertainment, NES, Япония). Одна из первых танцевальных игр, которая использовала собственный контроллер Power Pad.

— *Hostages: Rescue Mission* (1988, Infogrames, Atari ST, Франция). Игра на антитеррористическую тему явилась одним из первых примеров того, как изменяется музыка в зависимости от действий игрока.

— *First Samurai* (1991, Image Works, Vivid Image, Amiga, Великобритания). Каждый наскок и удар мечом вносит изменение в музыкальное сопровождение.

— *ToeJam & Earl in Panic on Funkotron* (1993, Sega, Johnson Voorsanger Productions, Megadrive, США). Инопланетяне — фанаты хип-хопа и мини-игра, в которой игрокам нужно танцевать под соответствующие ритмы.

Яркая *PaRappa the Rapper* (1996, Sony Computer Entertainment, NanaOn-Sha, PlayStation, Япония) и игра на тему диджейства *Beatmania* (1997, Konami, Юитиро Сагава, игровой автомат, Япония) сформировали каноны жанра музыкальных игр.

Первоначально в этом жанре доминировала Япония:

— *Dance Dance Revolution* (1998, Konami, игровой автомат, Япония). Настоящий мегахит.

— *Guitar Freaks* (1999, Konami, игровой автомат, Япония). Привнесла в жанр контроллер в форме гитары.

— *Samba de Amigo* (1999, Sega, Sonic Team, игровой автомат [Dreamcast], Япония). Трясите маракасами под ритмы латинской музыки.

— *Space Channel 5* (1999, Sega, United Game Artists, Dreamcast, Япония). Фантастический шик с участием Майкла Джексона.

— *Vib-Ribbon* (1999, Sony Computer Entertainment, NanaOn-Sha, PlayStation, Япония). Платформер, который генерировал уровни на основе аудио-CD, вставленного в PlayStation. Вслед за этой игрой вышла игра в стилистике японской каллиграфии *Mojib-Ribbon* (2003, Sony Computer Entertainment, NanaOn-Sha, PlayStation 2, Япония).

— *Mad Maestro* (2001, Sony Computer Entertainment, Desert Planning, PlayStation 2, Япония). Безумие на основе классической музыки.

— *Gitaroo Man* (2001, Koei, iNiS, PlayStation 2, Япония). Кипучие битвы соло-гитаристов с противниками.

Благодаря работам Harmonix в гонку включились и США:

— *Frequency* (2001, Sony Computer Entertainment, Harmonix Music Systems, PlayStation 2, США). Слишком утонченная игра, чтобы добиться массового признания, но стоит того, чтобы обратить на нее внимание.

— *Karaoke Revolution* (2003, Konami, Harmonix Music Systems, PlayStation 2, США). Разработчики добавили вокал к музыкальным инструментам, проложив дорогу для вокальных игр вроде *SingStar* (2004, Sony Computer Entertainment, Sony Studio London, PlayStation 2 [PlayStation 3], Великобритания).

— *Guitar Hero* (2006, Red Octane, Harmonix Music Systems, PlayStation 2, США). Создатели обручили музыкальные игры с гитарными запилами поклонников западной рок-музыки.

— *Guitar Hero III: Legends of Rock* (2007, Activision, Neversoft, PlayStation 3, США). Разработчики улучшили оригинал, добавив возможность покупки треков и cameo богов гитарной музыки вроде Слэша из Guns 'n' Roses и Тома Морелло из Rage Against the Machine.

— *Rock Band* (2007, MTV Games, Harmonix Music Systems, Xbox 360, США). В этой игре наконец-то соединились пение, брэнчание на гитарах и стучание на барабанах.

Не стоит забывать про:

— *Digital Praise* (2008, Digital Praise, ПК: Windows, США). Христианский рок вступает в партию гитарных контроллеров.

— *DJ Hero* (2009, Activision, FreeStyleGames, PlayStation 3, Великобритания). *Guitar Hero* с диджейскими вертушками. Больше свободы самовыражения было в *DJ: Decks & FX* (2004, Sony Computer Entertainment, Relentless Software, PlayStation 2, Великобритания), которая вышла первой.

— *Wii Music* (2008, Nintendo, Сигэру Миямото и Кадзуми Тотака, Wii, Япония). Попытка Миямото упростить музыкальные игры. Контроллер Wii используется для того, чтобы подражать десяткам музыкальных инструментов.

СИМУЛЯТОРЫ

Невоенные авиасимуляторы:

— *Flight Simulator* (1980, SubLogic, Брюс Артвик и Стю Момент, Apple II, США). Создатели перенесли виртуальные симуляторы на домашние компьютеры. Впоследствии эта серия обрела название *Microsoft Flight Simulator* и сосредоточилась на гражданской авиации. *Microsoft Flight Simulator X* (2006, Microsoft Game Studios, ПК: Windows,

США) предлагает пользователям невероятную детализацию и считается очень хорошим введением в жанр для новичков.

— *Pilotwings* (1990, Nintendo, Сигэру Миямото и Тадаси Сугияма, Super NES, Япония). Не симулятор, но великолепная и очень веселая игра на тему воздухоплавания.

— *Stunt Island* (1992, Disney Interactive, The Assembly Line, ПК: MS-DOS, Великобритания). Исполняйте и снимайте трюки в воздухе. Возможность записи видео предопределила рост популярности машинима.

— *Microsoft Space Simulator* (1994, Microsoft, Bruce Artwick Organization, ПК: MS-DOS, США). Немного устарела, но реализм игры спасает.

— *Google Earth Flight Simulator* (2005, Google, ПК: Windows, США). Не самый реалистичный продукт, но в эту игру интегрированы карты из Google Maps, что позволяет вам летать по всему миру.

— *Orbiter* (2006, Мартин Швайгер, ПК: Windows, Великобритания). Бесплатный, очень точный симулятор полетов в космос.

— *X-Plane 9* (2008, Laminar Research, ПК: Windows, США). Главный конкурент *Microsoft Flight Simulator*. Профессиональная версия получила сертификат от американского Федерального авиационного управления на использование в качестве учебного пособия.

Военные авиасимуляторы:

— *Red Baron II* (1997, Sierra, Dynamix, ПК: Windows, США). Первоклассные воздушные битвы времен Первой мировой войны, вокруг которых выросло сильное моддинг-сообщество.

— *European Air War* (1998, Microsoft, ПК: Windows, США). Microsoft ненадолго отошла от симуляторов гражданской авиации, чтобы сделать классический военный авиасимулятор Западного фронта.

— «*Ил-2 Штурмовик*» (2001, 1С, Maddox Games, ПК: Windows, Россия). Зачастую не принимаемый во внимание Восточный фронт Второй мировой войны в этой игре был воплощен во всех деталях.

— *Comanche 4* (2001, NovaLogic, ПК: Windows, США). Первая игра для тех, кому интересно управлять боевым вертолетом.

— *Falcon 4.0: Allied Force* (2005, Graphism Entertainment, Lead Pursuit, ПК: Windows, США). Обновленная версия симулятора 1998 года, в котором нужно управлять реактивным истребителем. Славится многочисленными модами, созданными поклонниками оригинала, а также улучшенной физикой.

— *Ace Combat 6: Fires of Liberation* (2006, Namco Bandai, Namco Project Aces, Xbox 360, Япония). Активные боевые действия в воздухе. Больше стрелялка, чем симулятор.

Симуляторы поездов:

— *Southern Belle* (1985, Hewson, Майк Мэйл и Боб Хиллайер, BBC Micro, Великобритания). Симулятор паровозов начала 1900-х. Доведите поезд Southern Belle от лондонского вокзала «Виктория» до Брайтона.

— *Densha de Go!* (1996, Taito, игровой автомат, Япония). Симулятор современных поездов, копирующий пригородные линии Японии, которые начинаются с тихих станций и заканчиваются в центре города в час пик.

— *Microsoft Train Simulator* (2001, Microsoft, Kuju Entertainment, ПК: Windows, Великобритания). Эта игра стала для симуляторов поездов тем же самым, чем серия *Microsoft Flight Simulator* — для авиасимуляторов. Впоследствии Microsoft забросила жанр симуляторов поездов, и этот пробел постарались заполнить разработчики *Trainz Simulator 2009* (2008, Auran, ПК: Windows, Австралия).

Прочие симуляторы:

— *Silent Service II* (1990, Microprose, ПК: MS-DOS, США). Очень точный симулятор подводной лодки.

— *Search & Rescue 4: Coastal Heroes* (2003, Just Flight, InterActive Vision, ПК: Windows, Дания). Героизм береговой охраны.

— *Rigs of Rod* (2003, Пьер-Мишель Рикордель, ПК: Windows, Франция). Общеизвестная программа — симулятор транспортных средств, который начинался как симулятор грузовиков-внедорожников, — со временем превратилась в один из самых точных и детализированных симуляторов.

— *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* (2007, Ubisoft, Ubisoft Romania, ПК: Windows, Румыния). Управление подводной лодкой, где действие превосходит симулятор.

— *Ship Simulator 2008* (2007, Lighthouse Interactive, VSTEP, ПК: Windows, Нидерланды). Морская болезнь входит в набор впечатлений путешественника по морю.

СТРАТЕГИЯ И УПРАВЛЕНИЕ

Самые первые стратегии стойко придерживались формата настольных военных игр. Но Крис Кроуфорд смог разрушить этот стереотип:

— *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front* (1978, Крис Кроуфорд, PET, США). Примитивная текстовая стратегия, в которой, однако, была реализована концепция «тумана войны».

— *Eastern Front 1941* (1981, Atari Program Exchange, Крис Кроуфорд, Atari 800, США). Пошаговые решения с последующим выполнением приказов в реальном времени. Гибрид стратегии в реальном времени и пошаговой игры впоследствии был представлен в исключительной *Combat Mission II: Barnarossa to Berlin* (2002, CDV, Battlefront.com, ПК: Windows, США).

— *Excalibur* (1983, Atari Program Exchange, Крис Кроуфорд, Ларри Саммерс и Валери Аткинсон, Atari 800, США). Войны короля Артура. Игра разработана по принципу преобладания дипломатии над открытым конфликтом. В дальнейшем этот подход Кроуфорд расширил в:

— *Balance of Power* (1985, Mindscape, Крис Кроуфорд, Macintosh, США). Геополитика времен холодной войны, в которой ставка делается на дипломатическое маневрирование, а не на военные действия.

Другие политические симуляторы:

— *President Elect* (1981, SSI, Нельсон Эрнандес, Apple II, США). Симулятор американской президентской кампании.

— *Hidden Agenda* (1988, Springboard, Trans Fiction Systems, Macintosh, США). Текстовый симулятор управления американским штатом после Гражданской войны.

— *Conflict: Middle East Political Simulator* (1990, Virgin Interactive, Дэвид Истмэн, Amiga, Великобритания). В этой игре, где вы играете роль нового премьер-министра Израиля, упор делается на дипломатию.

— *Floor 13* (1992, Virgin Games, Дэвид Истмэн, ПК: MS-DOS, Великобритания). Примерьте на себя роль сотрудника тайной полиции Великобритании начала 1990-х. Ваша работа: пытаться, убивать и поливать грязью противников правительства Ее Величества.

— *Republic: The Revolution* (2003, Eidos Interactive, Elixir Studios, ПК: Windows, Великобритания). Политический симулятор времен посткоммунистической революции, действие которого разворачивается в выдуманном бывшем советском государстве. Масштабный замах разработчиков мог обернуться неудачей, но результат получился блестящим.

Немецкие бизнес-симуляторы и игры по управлению королевством избегали сражений и делали ставку на планирование, таким образом создав поджанр, который продолжал традицию немецких настольных игр:

— *Kaiser* (1984, Ariolasoft, Дирк Байерштайн, Atari 800, Западная Германия). Простенькая игра по управлению королевством.

— *Hanse* (1986, Ariolasoft, Ральф Глау и Бернд Вестфал, Commodore 64, Западная

Германия). Торговый симулятор времен Средневековья, действие которого происходит в портах Балтийского моря.

— *Ports of Call* (1987, Aegis International, International Software Development, Amiga [iPhone], Западная Германия). Очень популярный симулятор морской торговли.

— *Pizza Tycoon/ Pizza Connection* (1994, Software 2000, Cybernetic Corporation, Amiga, Германия). Управляйте своей пиццерией, стараясь держать во внимании все детали — от накладных расходов до популярных видов пиццы.

— *Die Fugger II* (1996, Sunflowers, ПК: MS-DOS, Германия). Политические и деловые интриги в средневековой Германии.

— *The Guild 2* (2006, JoWoD, 4Head Studios, ПК: Windows, Германия). Духовный преемник *Die Fugger*.

— *Catan* (2007, Big Huge Games, Xbox 360, США). Видеоигровая версия классической немецкой настольной игры *The Settlers of Catan*.

Не немецкие бизнес-симуляторы:

— *The Oregon Trail* (1971, Дон Роувитч, Пол Дилленбергер и Билл Хайнеманн, известный мэйнфрейм [iPhone], США). Классическая образовательная игра, которая со знанием дела рассказывает историю пионеров Дикого Запада. Другой образовательной игрой, на которую стоит обратить внимание, является логическая головоломка *Rocky's Boots* (1982, The Learning Company, Уоррен Робинетт и Лесли Гримм, Apple II, США).

— *Railroad Tycoon* (1990, Microprose, Сид Мейер, ПК: MS-DOS, США). Строительство железнодорожной империи на заре эры паровозов. Сид Мейер впоследствии еще раз обратился к этой серии, создав *Sid Meier's Railroads!* (2006, 2K Games, Firaxis, ПК: Windows, США).

— *Transport Tycoon* (1994, Microprose, Крис Сойер, ПК: MS-DOS, Великобритания). Технологические возможности продукта и наивные бизнес-модели несколько устарели, но эта игра, в которой нужно выстраивать транспортную империю, все еще остается одним из самых лучших бизнес-симуляторов.

— *Theme Park* (1994, Electronic Arts, Bullfrog, ПК: MS-DOS, Великобритания). Питер Молиньё взялся за ярмарку. *Rollercoaster Tycoon 3* (2004, Atari Interactive, Frontier Developments, ПК: Windows, Великобритания) считается духовным преемником этой игры.

— *Dungeon Keeper* (1997, Electronic Arts, Bullfrog, ПК: Windows, Великобритания). Молиньё перевернул RPG с ног на голову. Нужно выстраивать подземелья, чтобы помешать «героям» похитить ваши сокровища.

— *The Movies* (2005, Lionhead Studios, ПК: Windows, Великобритания). Вдохнов-

ленный машини́ма бизнес-симулятор, в котором нужно играть роль и голливудского магната, и кинорежиссера.

— *Chocolatier* (2007, PlayFirst, Big Splash Games, ПК: *Windows* [iPhone], США). Шоколадный магнат.

— *Monopoly* (2008, Electronic Arts, EA Bright Light Studio, Wii, Великобритания). Превосходная видеоигровая версия культовой настольной игры.

M.U.L.E. Дэни Бантен Берри (1983, Electronic Arts, Ozark Softscape, Atari 800, США) явила собой тонкий баланс между соревновательными амбициями игрока и взаимозависимостью всех игроков в онлайн-пространстве. Справедливо считается одной из самых лучших, идеально разработанных игр. Отчаянно нуждается в современном ремейке. Скоропостижная смерть Дэни Бантен Берри от рака легких в 1997 году забрала у видеоигровой индустрии один из самых ярких талантов в тот самый момент, когда онлайн-технологии наконец-то достигли своего совершенства. Яркое наследие этой игры включает в себя такие продукты, как:

— *Wheeler Dealers* (1978, Speakeasy Software, Дэни Бантен, Apple II, США). Игра — первооткрыватель аукционных баталей в *M.U.L.E.*

— *Cartel\$ & Cutthroat\$* (1981, SSI, Дэни Бантен, Apple II, США). Один из первых бизнес-симуляторов на восьмерых игроках.

— *The Seven Cities of Gold* (1984, Electronic Arts, Ozark Softscape, Commodore 64, США). Игра для одного игрока на тему исследования Нового Света. Вдохновила Сид Мейера на создание морских приключений *Sid Meier's Pirates!* (1987, Microprose, Сид Мейер, Commodore 64 [Amiga], США).

— *Heart of Africa* (1985, Electronic Arts, Ozark Softscape, Commodore 64, США). За примитивной графикой скрывается масштабная и глубокая игра, в которой нужно исследовать неизведанные местности. Слепящее солнце, которое заливает монитор, если вы слишком долго ходите по пустыне, и переставший слушаться ваших команд джойстик, когда от жажды у вас начинается бред, — эти эффекты во многом стали предвестниками симптомов безумства в *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*.

— *Modem Wars* (1988, Electronic Arts, Ozark Softscape, Commodore 64, США). Одна из первых онлайн-стратегий в реальном времени.

Модель ориентированных на действие стратегий в реальном времени впервые была реализована в *Modem Wars* и *Herzog Zwei* (1989, TechnoSoft, Megadrive, Япония), но набрала силу уже в *Dune II: The Building of a Dynasty / Dune II: Battle for Arrakis* (1992,

Virgin Interactive, Westwood Associates, ПК: MS-DOS, США). После нее балом правили стратегии в реальном времени:

— *Cannon Fodder* (1993, Virgin Interactive, Sensible Software, Amiga, Великобритания). Юмористическая экшн-стратегия с интерфейсом *point-and-click*.

— *StarCraft* (1998, Blizzard Entertainment, Крис Метцен и Джеймс Финни, ПК: Windows, США). Усовершенствованная стратегия в реальном времени, которая завоевала Южную Корею.

— *Commandos: Behind Enemy Lines* (1998, Eidos Interactive, Pyro Studios, ПК: Windows, Испания). Стратегия в реальном времени концентрировалась на управлении небольшой группой командос.

— *Shogun: Total War* (2000, Electronic Arts, Creative Assembly, ПК: Windows, Великобритания). Старт смелой серии стратегических игр от Creative Assembly, которая крутилась вокруг масштабных сражений в реальном времени с участием больших масс войск. Серия улучшалась с каждой новой игрой, обратите внимание на *Empire: Total War* (2009, Sega, Creative Assembly, ПК: Windows, Великобритания).

— *Conflict Zone: Modern War Strategy* (2001, Ubisoft, MASA Group, ПК: Windows, Франция). Эту стратегию в реальном времени можно было бы считать проходной, но фишка с информационной войной, равно как и настоящий драматический конфликт, выделили эту игру из числа заурядных.

— *Pikmin* (2001, Nintendo, Сигэру Миямото и Масамити Абэ, GameCube, Япония). Стратегия, созданная Сигэру Миямото, действие которой происходит в духе бонсай.

— *The Settlers IV* (2001, Blue Byte, ПК: Windows, Германия). Доступная стратегия, в которой не нужно заниматься микроменеджментом войск. Также предлагает бесконфликтный способ решения проблем для тех, кто просто хочет мирно выстраивать свое королевство.

— «*Казачи: Европейские войны*» (2001, «Руссобит-М», GSC Game World, ПК: Windows, Украина). Хитроумная стратегия, основанная на истории Восточной Европы.

— *WarCraft III: Reign of Chaos* (2002, Blizzard Entertainment, Роб Пардо, ПК: Windows, США). Превосходная экшн-стратегия на тему фэнтези. Моды этой игры привели к возникновению жанра *tower defense*, в которой главной целью является защита баз, будь они замками или чем-то еще, от орд грабителей. *Ramparts* (1990, Atari Games, Джон Сальвиц, игровой автомат, США) можно описать как первую игру такого рода, но именно две бесплатные флэш-игры поспособствовали формированию этого жанра, а именно: *Desktop Tower Defense* (2007, Kongregate, Пол Прис, онлайн: флэш, Ве-

ликобритания) и *Flash Element TD* (2007, Дэвид Скотт, онлайн: флэш, Великобритания). Прочие яркие образчики жанра: *Plants vs. Zombies* (2009, PopCap Games, Джордж Фан, ПК: Windows, США) — впечатляющий хит; *Bailout Wars* (2009, Gameloft, iPhone, Франция) — своеобразная реакция жанра на экономический кризис 2008 года. Нужно остановить банкиров, которые пытаются добраться до казны Белого дома.

— «*Периметр*» (2004, 1С, К-D Lab, ПК: Windows, Россия). Воплощенная в этой игре идея терраформирования — переделки климата иных планет под земные условия — и эволюция юнитов заставляют признать этот продукт новаторским.

— *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* (2007, Electronic Arts, EA Los Angeles, ПК: Windows, США). Стратегия в антураже научной-фантастики.

С точки зрения популярности пошаговые стратегии проиграли своему более ориентированному на действие кузену, но и в этом жанре есть на что посмотреть:

— *Nobunaga's Ambition* (1987, Koei, MSX, Япония). Стартовая игра очень длинной серии исторических стратегий.

— *UFO: Enemy Unknown / X-COM: Ufo Defense* (1994, Microprose, Mythos Games, ПК: MS-DOS, Великобритания). Игроку нужно принимать решения во всех точках мира, чтобы отразить инопланетный захват Земли. Сама игра представляет собой крайне удачное соединение боевой тактики, управления исследовательскими экспедициями и защиты базы. Разработчик игры Джулиан Голлоп создал несколько первоклассных стратегических игр, в которых нужно было управлять командой. Среди них: *Laser Squad* (1988, Target Games, Mythos Games, ZX Spectrum, Великобритания), двумерный предшественник *UFO: Enemy Unknown; X-COM: Apocalypse* (1997, Microprose, Mythos Games, ПК: MS-DOS, Великобритания), гибрид пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени, последователь *UFO: Enemy Unknown; Rebelstar: Tactical Command* (2005, Namco, Codo Technologies, Game Boy Advance, Великобритания), портативная тактическая стратегия; также обратите внимание на одну из его первых игр, смесь ролевой игры и стратегии *Chaos* (1985, Games Workshop, Джулиан Голлоп, ZX Spectrum, Великобритания).

— *Advance Wars* (2001, Nintendo, Intelligent Systems, Game Boy Advance, Япония). Созданная с большим пониманием специфики жанра и легкая в управлении игра, в которую нравилось играть даже тем, кто не очень любил стратегии.

— *Dynasty Tactics* (2002, Koei, PlayStation 2, Япония). Бодрое стратегическое ответвление от экшн-сериала *Koei, Dynasty Warriors*.

— *Hearts of Iron* (2002, Strategy First, Paradox Interactive, ПК: Windows, Швеция). Сложная и исторически точная стратегия, интересная не всем, а только тем, кто любит

углубляться в детали. Также смотрите: *Europa Universalis III* (2007, Paradox Interactive, ПК: Windows, Швеция).

Но королем пошаговых стратегий все-таки является длинная серия игр *Civilization*. *Sid Meier's Civilization* (1991, Microprose, Сид Мейер, ПК: MS-DOS, США) положила начало этой серии, но лучше начинать знакомство с серией с *Sid Meier's Civilization IV* (2005, 2K Games, Firaxis Games, ПК: Windows, США), в которой были добавлены религиозные аспекты. Правда урезанная *Civilization Revolution* (2008, 2K Games, Firaxis, Xbox 360, США) гораздо больше подходит для новичков, во многом за счет тонкой красоты этой серии игр.

СИМУЛЯТОР БОГА

Пионером этого жанра стала игра Уилла Райта *Sim City* (1989, Maxis, Уилл Райт, Macintosh, США), разработчик отбросил сюжет и сделал ставку на открытую концовку. И хотя оригинал все еще можно считать интересным, куда более доступной игрой для знакомства с серией, сделавшей веселым вопрос градостроительства, следует считать *Sim City 4* (2003, EA Games, Maxis, ПК: Windows, США).

Сделавшая ставку на общественную конкуренцию *Utopia* (1982, Mattel, Дон Даглоу, Intellivision, США) рискнула выйти в схожую область еще до *Sim City*, но она явно проигрывает в сравнении с работой Райта. Возрастающая динамика *Life* (1970, Джон Конвей, PDP-7, Великобритания) также стала важным агентом влияния в игре Райта. Ее можно попробовать на: www.bitstorm.org/gameoflife.

В 1990-х работы Райта вне *Sim City* редко становились хитами, но его виртуальная муравьиная ферма *Sim Ant* (1991, Maxis, Уилл Райт, ПК: Windows, США) заложила основы для другой его важной работы: создания вуайеристского кукольного домика в *The Sims* (2000, EA Games, Maxis, ПК: Windows, США). Увеличив интерес к жизням виртуальных людей в *The Sims 2* (2004, EA Games, Maxis, ПК: Windows, США), Райт лишь добавил своей игре популярности. Но и в этой области нечто подобное предпринималось и раньше:

— *Little Computer People* (1985, Activision, Дэвид Крейн, Commodore 64, США). *The Sims* на 15 лет раньше.

— *Alter Ego: Male Version / Alter Ego: Female Version* (1986, Activision, Питер Фаваро, Apple II [iPhone], США). И пускай это текстовая игра, но красочный и остроумный слог решает все. Версия для iPhone включает варианты и для мужчин, и для женщин.

Вышедшая спустя несколько месяцев после *Sim City* игра *Populous* (1989, Electronic Arts, Bullfrog, Amiga, Великобритания) ввела такое понятие, как «симулятор бога». *Populous II: Trials of the Olympian Gods* (1991, Electronic Arts, Bullfrog, Amiga, Великобритания) была еще лучше. Молиньё вернулся к играм в бога уже с *Black & White* (2001, EA Games, Lionhead Studios, ПК: Windows, Великобритания) и *Black & White 2* (2005, Electronic Arts, Lionhead Studios, ПК: Windows, Великобритания), но уже с более крепкими связями между вами и вашими последователями.

СИМУЛЯТОРЫ СВИДАНИЙ И СИМУЛЯТОРЫ ЖИЗНИ

— *Tokimeki Memorial: Forever With You* (1995, Konami, Кодзи Игараси, PlayStation, Япония). Игра на тему взаимоотношений старшеклассников, которая пользовалась в Японии огромной популярностью.

— *Harvest Moon* (1996, Natsume, Pack-in-Video, Super NES, Япония). В этом симуляторе фермерского хозяйства жизнь протекает в идиллической сельской местности. *Harvest Moon: A Wonderful Life* (2003, Natsume, Victor Interactive, GameCube, Япония) является лучшей игрой этой серии.

— *Animal Crossing* (2001, Nintendo, GameCube, Япония). Весьма интересный симулятор жизни, где вы обитаете в деревне, наполненной яркими персонажами и практически нескончаемым потоком сюрпризов. Игра использует внутренние часы консоли, чтобы в некоторые дни, вроде Хэллоуина, устраивать своего рода праздники.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПИТОМЦЫ

— *Dogz* (1995, PF Magic, Роб Фулоп, ПК: Windows, США). Умилительные компьютерные щенки. А для тех, кто любит кошек: *Catz* (1995, PF Magic, Роб Фулоп, ПК: Windows, США). *Nintendogs* (2005, Nintendo, Киёси Мидзуки, Nintendo DS, Япония) вывела уход за собаками на новый уровень.

— *Tamagotchi* (1996, Bandai, Аки Маита, электронная игрушка, Япония). Игрушка в овальном корпусе очаровала миллионы и испытывала терпение окружающих постоянным требованием внимания.

— *Seaman* (1999, Sega, Vivarium, Dreamcast, Япония). Заботьтесь и общайтесь с дурацким рыбо-человеком.

— *Alien Fish Exchange* (2001, nGame, мобильные телефоны, Великобритания). Разводите рыбок и делитесь ими с соседями (или, если вы считаете себя скупым, готовьте их). Эта игра во многом воплотила многие идеи, которые впоследствии лягут в основу социальных сетевых игр.

СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Взрывной рост социальных сетей, произошедший после 2005 года, сопровождался целым потоком игр, связанных с такими сайтами, как *Facebook* и *MySpace*. В таких играх, как правило, все крутится вокруг совместных действий с друзьями.

— *Habbo* (2000, Sulake Corporation, Сампо Карьялайнен и Аапо Кирьёла, Финляндия). Социальная сеть для подростков, представленная в виде гостиницы, которая выглядит как видеоигра и где есть различные игры.

— *Lexulous* (2007, Lexulous, Раджа Агарвалла и Джайа Агарвалла, *Facebook*, Индия). По существу, ремейк настольной игры *Scrabble*. Изначально носила название *Scrabulous*, пока в дело не вмешались адвокаты Hasbro.

— *Parking Wars* (2007, A&E Television Network, area/code, *Facebook*, США). Паркуйтесь на улицах других игроков и штрафуйте тех, кто паркуется на вашей. Как и в «Монополии», здесь важную роль играет момент, когда вы надеетесь, что ваш противник не заметит, что вы посягаете на его собственность, но тут все происходит в глобальном масштабе.

— *Restaurant City* (2007, Playfish, *Facebook*, Великобритания). Стройте и управляйте рестораном, который могут посещать люди из списка ваших друзей.

— *Farmville* (2009, Zynga, *Facebook*, США). Безумно популярная игра, в которой нужно убирать урожай.

— *Mob Wars* (2009, PsychoMonkey, Дэвид Маэстри, *Facebook*, США). Объединяйтесь со своими друзьями в банды с целью выстроить целую мафиозную империю и давайте отпор конкурирующим игрокам.

ИНДИ-ИГРЫ И ДОДЗИНСИ

И западная игровая сцена инди-игр, и японское движение додзинси-программ предлагают геймерам массу сокровищ, которые могут удивлять, смущать, восхищать и ужасать. Игр такого плана великое множество, ниже представлены лишь немногие из них:

— *Pencil Whipped* (2000, ChiselBrain, Лорн Фликингер, ПК: Windows, США). Шутер от первого лица, действие которого разворачивается в мире, нарисованном карандашом. Рисунки больше всего напоминают детские кошмары.

— *Uplink* (2001, Introversion Software, Крис Делэй, ПК: Windows, Великобритания). Игра на тему хакеров и взлома компьютерных систем. Впоследствии Introversion создала: *Darwinia* (2005, Introversion Software, Крис Делэй, ПК: Windows, Великобритания), переосмыслив стратегии в реальном времени; *Defcon* (2006, Introversion Software, Крис Делэй, ПК: Windows, Великобритания), игру на тему глобальной термоядерной войны.

— *Cave Story* (2004, Studio Pixel, Дайсукэ Амайя, ПК: Windows, Япония). Великолепный японский инди-платформер с душой ролевой игры.

— *Torus Trooper* (2004, ABA Games, Кэнта Тё, ПК: Windows, Япония). Очень яркая смесь из *WipEout* и *Tempest*.

— *Tumiki Fighters* (2004, ABA Games, Кэнта Тё, ПК: Windows, Япония). Управляйте игрушечным самолетиком в небольшом мире, состоящем из многоугольников, чьи обломки можно использовать в качестве щита. Эта игра заложила основы для *Blast Works: Build, Trade, Destroy* (2008, Majesco, Budcat Creations, Wii, США).

— *Dan! Da! Dan!* (2005, Omega, ПК: Windows, Япония). Вертикальная стрелялка, в которой нужно пробивать себе путь сквозь блоки пастельных цветов.

— *I'm O.K. — A Murder Simulation* (2005, Thompsonsoft, ПК: Windows, США). Стрелялка с видом сбоку, ставшая своеобразным ответом противника видеоигр Джека Томпсона, который сказал, что он пожертвует 10 000 долларов на благотворительность, если издатель *Grand Theft Auto*, компания Take-Two, выпустит игру об отце ребенка, убитого геймером, за которого отец мстит, убивая представителей игровой индустрии.

— *Passage* (2007, Джейсон Ропер, ПК: Windows, США). Пятиминутный комментарий на тему видеоигр, в котором исследуются жизнь, смерть и брак.

— *AaaaaAAaaaAAAAaAAAAA!!!: A Reckless Disregard for Gravity* (2009, Dejobaan Games, ПК: Windows, США). Игра о падении с крыши небоскреба. Волнующий порыв неконтролируемой паники.

— *Blueberry Barber* (2009, Эрик Сведенг, ПК: Windows, Швеция). Экцентричный платформер.

— *Bonsai Barber* (2009, Zoonami, Wii, Великобритания). Причудливая игра, где нужно подстригать клиентов-овощей в своей парикмахерской.

— *Canabalt* (2009, Адам 'Atomic' Зальтцман, Даниэль Барановский, онлайн: флэш, США). Идеал многих инди-игр — это управление с помощью одной кнопки. Данная игра одна из лучших — безумная паническая гонка по крышам с целью убежать от монстров, которые разрушают город.

— *Everyday the Same Dream* (2009, Molleindustria, Паоло Педерчини, онлайн: флэш, Италия). Стильная пропаганда с захватывающим саундтреком.

— *Machinarium* (2009, Amanita Design, Якуб Дворски, ПК: Windows, Чешская Республика). Великолепно иллюстрированная приключенческая инди-игра.

— *Zombie Pub Crawl* (2009, Orange Crane Games, iPhone, США). Мародерствующие зомби преграждают вам путь к пинте светлого пива. Самое время взяться за оружие.

— *Enviro-Bear 2010: Operation: Hibernation* (2010, Джастин Смит, iPhone, Канада). Медведь пытается управлять автомобилем. В какой-то момент все вокруг превращается в хаос.

РАЗНОЕ

Игры, которые не вписываются ни в один из привычных жанров:

— *Scram* (1980, Atari Program Exchange, Крис Кроуфорд, Atari 800, США). Управление атомной электростанцией.

— *Frogger* (1981, Sega, Konami, игровой автомат, Япония). Нужно перебраться через трассу с оживленным движением. Игра, не поддающаяся классификации.

— *Midwinter* (1989, Rainbird, Maelstorm Games, Atari ST, Великобритания). Нужно организовать партизанскую войну с целью свергнуть злого диктатора. Гигантский трехмерный полигональный остров на то время казался техническим чудом, хотя сама игра оставляла желать лучшего. Несколько лет спустя нечто схожее было реализовано в прекрасной *Hunter* (1991, Activision, Пол Холмс, Amiga, Великобритания) — минус элементы найма персонажей: действие этой игры также разворачивалось на большом трехмерном архипелаге.

— *North & South* (1989, Infogrames, Стефан Боде, Atari ST, Франция). Идиотская настольная стратегическая игра с заходом в стратегии в реальном времени и платформеры.

— *Storm Master* (1991, Silmarils, Андре Рок и Луиза-Мари Рок, Atari ST, Франция). Нужно конструировать странные летающие машины, чтобы вести войну с врагом на специальных уровнях.

— *Transarctica* (1993, Silmarils, Андре Рок, Amiga, Франция). Сражения огромных боевых поездов посреди ледяной пустыни сочетают в себе необычную смесь экшна, стратегии и приключений.

— *Chop Suey* (1995, 20th Century Fox, Magnet Interactive Studio, Тереза Дункан и Моника Гесью, ПК: Windows, США). Две девочки отправляются в легкомысленное путешествие по городку американского Среднего запада. Одна из игр, положивших начало женскому движению 1990-х.

— *Barbie Fashion Designer* (1996, Mattel Media, ПК: Windows, США). Нужно разрабатывать одежду для куклы Барби и распечатывать их на специальном фабричном принтере. Первая игра, задуманная исключительно для девочек и добившаяся большого успеха, попутно опередив свое время за счет использования в игровом процессе пользовательского контента. Функция «создай и распечатай» также использовалась в другой игре для девочек: *Anime Land* (1995, Casio, Casio Loopy, Япония): здесь нужно

было создавать и украшать манга-изображения, а затем их можно было превращать в наклейки, распечатывая на тепловом принтере Loopy.

— *Snake* (1997, Nokia, Nokia 6610, Финляндия). Первая игра для мобильных телефонов, которая привлекла внимание большого количества людей. Управляя змеей, нужно поедать точки, отчего у змеи удлиняется хвост, и при этом стараться не врезаться в стены. Корни этой игры можно найти в игре *Blockade* (1976, Gremlin, игровой автомат, США).

— *Power Shovel/ Power Diggerz* (1999, Taito, игровой автомат, Япония). До смешного тупая игра про экскаваторы.

— *Magic Pengel: The Quest for Colour* (2003, Taito, Garakuda-Studio, PlayStation 2, Япония). Сражение монстров в духе покемонов, где нужно рисовать собственных монстров.

— *Segagaga* (2001, Sega, Тэцу Окано, Dreamcast, Япония). Насмешливо-ироничное высказывание в адрес индустрии.

— *Jet Set Radio Future* (2002, Sega, Smilebit, Xbox, Япония). Очень модная игра, где нужно кататься на роликах и рисовать граффити, а к вашим услугам весь город.

— *Wario Ware Inc.: Mega Microgame\$!*/ *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* (2003, Nintendo, Game Boy Advance, Япония). Быстрые, яркие, простые и причудливые мини-игры, которые варьируются в диапазоне от ностальгических до дико изобретательных.

— *Katamari Damacy* (2004, Namco, Кэйта Такахаси, PlayStation 2, Япония). Катайте липкий шар по грубо сделанному, но привлекательному трехмерному миру, пока не превратитесь в грязную кучу-малу, состоящую из людей, животных, фортепьяно и прочих предметов повседневного быта. Глупая, но забавная игра. После этой игры Кэйта Такахаси создал безумную игру *Noby Noby Boy* (2009, Namco Bandai, Кэйта Такахаси, PlayStation 3, Япония), в которой нужно было практиковаться в растягивании вещей.

— *Cooking Mama* (2006, Taito, Cooking Mama, Nintendo DS, Япония). Мини-игра на кулинарную тему. Вызвала протест со стороны организации «Люди за этическое обращение с животными», возражавшей против рецептов, в которых фигурировало мясо, и создавшей свою собственную *Cooking Mama — Mam Kills Animals* (2008, People for the Ethical Treatment of Animals, онлайн: флэш, США).

— *The Simpsons Game* (2007, Electronic Arts, EA Redwood Shores, PlayStation 3, США). Обычная beat'em up, но она любопытна с точки зрения критического отношения к индустрии и профильным выставкам, а также интересна благодаря cameo Уилла Райта, который здесь сошел с ума от безграничной власти.

— *Flow* (2007, Sony Computer Entertainment, Thatgamecompany, PlayStation 3, США). Релаксационное путешествие зоопланктона, который дрейфует через весь океан, чтобы на другом конце мира превратиться в малюсенькое создание.

— *Flower* (2009, Sony Computer Entertainment, Thatgamecompany, PlayStation 3, США). Мечтательная, красивая, очаровательная и, прежде всего, жизнерадостная игра, в которой нужно управлять ветром, чтобы создавать потоки лепестков, которые начинают кружиться над зелеными полями.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ

Краткий обзор компьютеров и игровых консолей, упоминаемых в этой книге. Если вы хотели узнать больше, то сайт Old Computers послужит прекрасной отправной точкой: www.old-computers.com

1—9

3DO Interactive Multiplayer

Производители: Creative Labs, Goldstar, Panasonic, Sanyo

Год выпуска: 1993

Происхождение: США

Тип: домашняя консоль

Попытка основателя Electronic Arts Трипа Хоукинса создать общий стандарт для видеоигр. Производством 3DO занималось несколько компаний начиная с Panasonic FZ-1. Creative 3DO Blaster компании Creative Labs представляла из себя плату расширения, которая превращала ПК в 3DO-системы.

А—Я

Персональный компьютер

Производитель: Разные

Год выпуска: 1981

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Создан IBM с использованием стандартной технологии, которая позволила другим компаниям производить клоны

без страха получить судебный иск. К концу 1980-х IBM PC-совместимые компьютеры, созданные конкурентами, обходили по продажам собственные ПК компании IBM. Операционные системы MS-DOS и Windows стали для ПК стандартом, и после успехов на рынке компьютеров для бизнеса ПК пришли в дома, особенно когда стали активно развиваться мультимедиа и, чуть позже, интернет.

«Электроника 60»

Производитель: «Электроника»

Год выпуска: неизвестен

Происхождение: СССР

Тип: Мини-компьютер

Советский клон мини-компьютера PDP-11 компании Digital Equipment Corporation

А

Acorn Archimedes

Производитель: Acorn Computers

Год выпуска: 1987

Происхождение: Великобритания

Тип: Персональный компьютер

Первый компьютер, в котором использовалась микропроцессорная технология ARM, созданная компанией Acorn.

Altair 8800

Производитель: MITS
 Год выпуска: 1975
 Происхождение: США
 Тип: набор деталей для сборки

Один из первых компьютеров, доступных для домашнего использования. Благодаря ему на свет появилась компания Microsoft.

Amiga

Производители: Commodore International, Amiga Technologies
 Год выпуска: 1985
 Происхождение: США
 Тип: персональный компьютер

После банкротства в 1994 году Commodore немецкая компания Amiga Technologies выкупила все права и продолжила выпускать линейку компьютеров Amiga вплоть до своего закрытия в 1997 году. Сегодня Amiga существует в виде операционной системы AmigaOS.

Amstrad CPC

Производитель: Amstrad
 Год выпуска: 1984
 Происхождение: Великобритания
 Тип: персональный компьютер

Популярный конкурент Commodore 64

и ZX Spectrum в Европе. Особой популярностью компьютер пользовался во Франции.

Amstrad GX4000

Производитель: Amstrad
 Год выпуска: 1990
 Происхождение: Великобритания
 Тип: игровая консоль

Попытка Amstrad создать европейского конкурента NES. Основывалась на технологии, использовавшейся в линейке компьютеров Amstrad CPC.

Apple I

Производитель: Apple Computer
 Год выпуска: 1976
 Происхождение: США
 Тип: персональный компьютер

Один из первых полностью собранных домашних компьютеров. Было сделано порядка 200 таких компьютеров.

Apple II

Производитель: Apple Computer
 Год выпуска: 1977
 Происхождение: США
 Тип: персональный компьютер

Часть первой волны домашних компьютеров массового производства.

Astrocade

См. Bally Professional Arcade

Atari 400 / 800

Производитель: Atari Inc.

Год выпуска: 1979

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Первоначально 400-я модель имела 4 килобайт RAM, а 800-я модель — 8 килобайт. Позднее память была увеличена до 48 килобайт.

Atari 5200 SuperSystem

Производитель: Atari Inc.

Год выпуска: 1982

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Базировалась на «железе» компьютеров Atari 400 и 800.

Atari 7800 ProSystem

Производитель: Atari Inc., Atari Corporation

Год выпуска: 1984 и 1986

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Первоначально была выпущена в 1984 году, но, когда Джек Трмиел купил потребительское подразделение Atari, модель была убрана из продажи. Перевыпущена в 1986 году с целью составить конкуренцию NES.

Atari Jaguar

Производитель: Atari Corporation

Год выпуска: 1993

Происхождение: Великобритания

Тип: игровая консоль

Была разработана Flare II, компанией,

основанной людьми, которые до этого работали для Sinclair Research над так и не выпущенным компьютером Konix Multisystem.

Atari Lynx

Производитель: Atari Corporation

Год выпуска: 1989

Происхождение: США

Тип: карманная консоль

Полноцветная карманная консоль, конкурент Game Boy. Сделана так, что в нее могли играть и левши. Созданная практически той же командой, которая разрабатывала компьютер Amiga.

Atari Pong

См. Sears Tele-Games Pong

Atari ST

Производитель: Atari Corporation

Год выпуска: 1985

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Первый домашний компьютер с поддержкой стандарта MIDI, благодаря чему стал использоваться электронными музыкантами и группами вроде 808 State. Главный конкурент Amiga в Европе.

Atari VCS 2600

Производитель: Atari Inc.

Год выпуска: 1977

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Система, популяризовавшая использование картриджей в консолях. В Японии была выпущена в 1983 году под именем Atari 2800. В эту систему была встроена игра Combat, ремейк Tank игры 1974 года.

Auto Race

Производитель: Mattel Electronics

Год выпуска: 1976

Происхождение: США

Тип: карманная консоль

Первая карманная видеоигра. Для отображения графики использовались светодиоды.

В

Ball

См. Game & Watch

Bally Professional Arcade

Производитель: Bally, Astrocade

Год выпуска: 1978

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Разработана Dave Nutting Associates. В 1982 году Bally продала права компании Astrocade, которая перезапустила ее как Astrocade.

Bandai Intellivision

См. Intellivision

Bandai SuperVision 8000

См. SuperVision 8000

Bandai TV Jack 1000

Производитель: Bandai

Год выпуска: 1977

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Часть японского бума 1977 года по Pong. Первый шаг Bandai в область видеоигрового бизнеса.

BBC Micro

Производитель: Acorn Computers

Год выпуска: 1981

Происхождение: Великобритания

Тип: персональный компьютер

Линейка домашних компьютеров под общим флагом Би-би-си.

Brown Box

См. Magnavox Odyssey

С

Casio Loopy

Производитель: Casio

Год выпуска: 1995

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Недолго просуществовавшая игровая консоль, нацеленная на женщин-игроков. Включала встроенный тепловой принтер, с помощью которого можно было печатать цветные наклейки. Кроме того, консоль могла захватывать изображения с видеоманитонов.

Cassette Vision

Производитель: Epoch

Год выпуска: 1981
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

До того как Nintendo выпустила Famicom, эта консоль считалась в Японии самой популярной консолью.

CD32

Производитель: Commodore
Год выпуска: 1993
Происхождение: США
Тип: игровая консоль

Консоль с CD-приводом, ставшая реинкарнацией компьютера Amiga.

CD-i

Производители: Magnavox, Philips
Год выпуска: 1991
Происхождение: Нидерланды
Тип: игровая консоль

Под брендом Magnavox консоль была выпущена в Северной Америке.

CDTV

Производитель: Commodore International
Год выпуска: 1991
Происхождение: США
Тип: игровая консоль / персональный компьютер

Продавалась как игровая консоль, но могла быть превращена и в компьютер Amiga.

ColecoVision

Производитель: Coleco

Год выпуска: 1982
Происхождение: США
Тип: игровая консоль

Ее изначальный успех был грубо прерван крахом американской видеоигровой индустрии.

Color TV Game 6

Производитель: Nintendo
Год выпуска: 1977
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Первая игровая консоль Nintendo со-держала шесть игр в стиле Pong.

Color TV Game 15

Производитель: Nintendo
Год выпуска: 1978
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Еще одна Pong-консоль с 15 вариантами этой игры.

Color TV Game Block Breaker

Производитель: Nintendo
Год выпуска: 1979
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Домашняя версия нинтендовской аркадной игры 1978 года Block Breaker.

Color TV Game Racing 112

Производитель: Nintendo
Год выпуска: 1978
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Консоль предлагала подборку гоночных игр. Корпус консоли был разработан Сигэру Миямото.

Commodore 64

Производитель: Commodore International

Год выпуска: 1982

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Самая продаваемая модель среди домашних компьютеров, чьи совокупные продажи по всему миру составили порядка 17 миллионов единиц. Компьютер включал звуковой SID-чип, который на то время считался одним из самых продвинутых в своей области.

Commodore PET

Производитель: Commodore International

Год выпуска: 1977

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Один из первых серийных компьютеров. PET расшифровывался как Personal Electronic Transactor. Корпус компьютера был сделан из пластика, казавшегося в 1970-х футуристическим, и в одном корпусе вместе были соединены клавиатура, монитор и сам компьютер. Для конкуренции с Apple II компьютеру PET не хватало графических способностей — он был монохромным и мог отображать только знаки ASCII.

D

Data General Nova

Производитель: Data General

Год выпуска: 1969

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Создан командой бывших сотрудников Digital Equipment Corporation.

DEC GT40

Производитель: Digital Equipment Corporation

Год выпуска: 1972

Происхождение: США

Тип: терминал

Терминал векторной графики, который подключался к мини-компьютеру PDP-11.

Dendy

Производитель: Steepler Company

Год выпуска: 1993

Происхождение: Россия

Тип: игровая консоль

Пиратская копия нинтендовской консоли NES. Была очень популярна в бывшем СССР. В продаже обычно находились пиратские копии игр, доступных в Японии и США.

Donkey Kong

См. Game & Watch

Dreamcast

Производитель: Sega

Год выпуска: 1998

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Последняя консоль Sega. Включала встроенный 56k-модем. В продаже также имелись клавиатура и мышь.

E

EDSAC

Производитель: Кембриджский университет

Год выпуска: 1949

Происхождение: Великобритания

Тип: ламповый компьютер

Первый компьютер с памятью.

ENIAC

Производитель: Пенсильванский университет

Год выпуска: 1946

Происхождение: США

Тип: ламповый компьютер

Первый программируемый многозадачный компьютер.

Epoch TV Block

Производитель: Epoch

Год выпуска: 1979

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Японская версия консоли Video Pinball, созданной компанией Atari.

Epoch TV Tennis

Производитель: Epoch

Год выпуска: 1975

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Первая японская игровая консоль — версия Magnavox Odyssey.

Exelvision EXL100

Производитель: Exelvision

Год выпуска: 1984

Происхождение: Франция

Тип: персональный компьютер

Создан группой бывших сотрудников Texas Instruments.

F

Fairchild Channel F

Производители: Fairchild

Semiconductor, Zircon International

Год выпуска: 1976

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Первая консоль использовавшая картриджи. В 1979 году Zircon International купила права на эту систему и выпустила переработанную версию под названием Channel F System II.

Famicom

См. NES

Famicom Disk System

Производители: Nintendo, Sharp

Год выпуска: 1986

Происхождение: Япония

Тип: расширение к игровой консоли

Дисковое устройство хранения данных для Famicom, японской версии NES. Предлагала больше памяти для игр чем картриджи и возможность сохранения игр. В том же году, когда вышла Disk

System, компания Sharp выпустила Twin Famicom, в которой были объединены консоль Famicom и Famicom Disk System.

FM-7

Производитель: Fujitsu
 Год выпуска: 1982
 Происхождение: Япония
 Тип: персональный компьютер

Один из самых популярных компьютеров в Японии 1980-х.

FM Towns

Производитель: Fujitsu
 Год выпуска: 1989
 Происхождение: Япония
 Тип: персональный компьютер

Мультимедийный ПК для японского рынка. Консольная версия компьютера, FM Towns Marty, была выпущена в 1991 году.

Football

Производитель: Mattel Electronics
 Год выпуска: 1977
 Происхождение: США
 Тип: карманная консоль
 Портативная светодиодная консоль

G

Game & Watch

Производитель: Nintendo
 Год выпуска: 1980
 Происхождение: Япония
 Тип: карманная консоль

В период между 1980 и 1991 годами Nintendo выпустила 60 игр Game & Watch.

Game Boy

Производитель: Nintendo
 Год выпуска: 1989
 Происхождение: Япония
 Тип: карманная консоль

Оригинал был монохромным. Game Boy Color, вышедший в 1989 году, уже мог отображать несколько основных цветов. Game Boy Advance, выпущенный в 2001 году, был способен отображать всю цветовую гамму.

Game Boy Advance

См. Game Boy

Game Gear

Производитель: Sega
 Год выпуска: 1990
 Происхождение: Япония
 Тип: карманная консоль

Портативная Master System.

GameCube

Производитель: Nintendo
 Год выпуска: 2001
 Происхождение: Япония
 Тип: игровая консоль

Компания Panasonic выпустила модель, которая могла воспроизводить DVD-диски. Консоль Wii может проигрывать диски GameCube.

Genesis

См. Megadrive

Н

Nalcyon

Производитель: RDI Video Systems

Год выпуска: 1985

Происхождение: США

Тип: игровая консоль / персональный компьютер

Nalcyon представляла из себя проигрыватель дисков формата Laserdisc, игровую консоль и домашний компьютер. Консоль стоила 2500 долларов, и, прежде чем закрылась компания RDI Video Systems, для нее было выпущено две игры.

Hector 1

Производитель: Micronique

Год выпуска: 1983

Происхождение: Франция

Тип: персональный компьютер

Улучшенная версия компьютера Victor Lambda, выпущенного компанией Micronique в 1991 году, который, в свою очередь, делался на основе модели американского компьютера Interact Computer, выпущенной в 1979 году.

Hitachi TV-Game VG-104

Производитель: Hitachi

Год выпуска: 1977

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Вышла на волне бума на домашние

Pong-консоли. Монохромная графика и четыре встроенные игры.

I

IBM 1130 Computing System

Производитель: IBM

Год выпуска: 1965

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Мини-компьютер IBM, который создавался под нужды малого бизнеса.

IBM 701

Производитель: IBM

Год выпуска: 1952

Происхождение: США

Тип: ламповый компьютер

Один из первых компьютеров, созданных в достаточном количестве, чтобы перестать считаться компьютером ручной сборки.

IBM 7094

Производитель: IBM

Год выпуска: 1962

Происхождение: США

Тип: универсальная вычислительная машина

Транзисторная версия модели IBM 709, в которой использовались лампы.

IBM PC

См. Персональный компьютер

Imlac PDS-1

Производитель: Imlac Corporation

Год выпуска: 1970

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Один из первых, если не самый первый, компьютеров с графическим интерфейсом. В качестве управления курсором использовалось световое перо, а в качестве клика — педаль.

Intellivision

Производители: Mattel Electronics, Bandai

Год выпуска: 1979

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

В Японии эту консоль выпускала компания Bandai. Эта консоль предоставляла первый в мире сервис по скачиванию игр, что стало возможным в результате партнерства между General Instrument и Mattel. Сервис, запущенный в 1981 году, поставлял игры с помощью кабельного телевидения, хотя сами игры сохранять на консоль было нельзя.

Interton VC-4000

Производитель: Interton

Год выпуска: 1978

Происхождение: Западная Германия

Тип: игровая консоль

Одна из многочисленных европейских консолей, выпущенных в конце 1970-х и начале 1980-х, которые базировались на системе 1292 Advanced Programmable Video System, созданной другой западно-германской фирмой — Radofin.

iPhone

Производитель: Apple Inc.

Год выпуска: 2007

Происхождение: США

Тип: смартфон

Смартфон с тачскрином, который открыл рынок для тысяч скачиваемых игр. iPhone Touch, лишенный функции телефона, также может воспроизводить большую часть этих игр.

К

KIM-1

Производитель: MOS Technology

Год выпуска: 1976

Происхождение: США

Тип: набор деталей для сборки

Был создан компанией MOS Technology до ее приобретения компанией Commodore International.

Konix Multisystem

Производитель: Konix

Год выпуска: официально не издавалась

Происхождение: Великобритания

Тип: игровая консоль

Должна была стать британским конкурентом Megadrive и Super NES. Периферия консоли должна была включать в себя световой пистолет с отдачей и Power Chair, механизированное кресло, разработанное с целью имитирования гидравлики, которая использовалась в таких игровых автоматах, как Out Run. Система также была известна как

Slipstream. Выход системы был отменен в августе 1989 года.

L Производитель: Lisa

Год выпуска: Apple Computer

Год выпуска: 1983

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Первый персональный компьютер с графическим интерфейсом.

M

Macintosh

Производитель: Apple Computer

Год выпуска: 1984

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Первый популярный персональный компьютер с графическим интерфейсом.

Magnavox Odyssey

Производитель: Magnavox

Год выпуска: 1972

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Первая видеоигровая консоль. Разрабатывалась компанией Sanders Associates под именем Brown Box. В комплекте с консолью шли пластиковые наклейки, которые крепились на экран телевизора, чтобы хоть как-то скрасить примитивную графику. Также именно для этой системы был выпущен первый контроллер в форме светового ружья, Shooting Gallery.

Magnavox Odyssey²

Производители: Magnavox, Philips

Год выпуска: 1978

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

В Европе она продавалась под названием Philips Videopac G7000 (Philips C52 во Франции). В Бразилии система продавалась под названием Philips Odyssey.

Magnavox Odyssey3

Производители: Magnavox, Philips

Год выпуска: 1983

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Не выходила в Северной Америке, но некоторое время продавалась в Европе под именем Philips Videopac G7400.

Magnavox Odyssey 100

Производитель: Magnavox

Год выпуска: 1975

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Первая из нескольких Pong-консолей, выпущенных Magnavox.

Master System

Производитель: Sega

Год выпуска: 1985

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Обошла NES по продажам в Европе. Также была популярна в Бразилии, где ее распространением занималась компания Tec Toy. В Японии была выпущена

на под названием Sega Mark III.

MBX Expansion System

Производитель: Milton Bradley

Год выпуска: 1983

Происхождение: США

Тип: расширение для персонального компьютера

Изначально планировалась к запуску как отдельная консоль, но Milton Bradley в итоге выпустила MBX в качестве расширения для домашнего компьютера TI-99/4a. Включала синтез речи, распознавание голоса и аналоговый джойстик, который мог крутиться на 360 градусов. Выпуск дополнения был прекращен вскоре после того, как Texas Instruments ушла с рынка домашних компьютеров. Также обсуждались версии для Atari VCS 2600 и Atari 5200.

Megadrive

Производитель: Sega

Год выпуска: 1988

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

В Северной Америке продавалась под именем Genesis. Дополнение Sega CD, также известное как Mega CD, позволяло пользователям воспроизводить игры на CD-ROM.

Merlin

Производитель: Parker Brothers

Год выпуска: 1978

Происхождение: США

Тип: карманная консоль

Мультиигровая карманная консоль, которая могла быть и музыкальным инструментом. Была создана бывшим ученым NASA Бобом Дойлем.

MicroVision

Производитель: Milton Bradley

Год выпуска: 1979

Происхождение: США

Тип: карманная консоль

Первая карманная консоль. Создана Джейм Смитом, который позднее разработал консоль Vectrex.

MK14

Производитель: Science of Cambridge

Год выпуска: 1977

Происхождение: Великобритания

Тип: набор деталей для сборки

Первая попытка Клайва Синклера в компьютерном бизнесе.

MSX / MSX2

Производители: разные (разработка ASCII Corporation и Microsoft Japan)

Год выпуска: 1983

Происхождение: Япония

Тип: персональный компьютер

Рекламировался как стандарт домашних компьютеров и производился большим количеством компаний по всему миру, включая Casio, Daewoo, GoldStar, Hitachi, Panasonic, Philips, Sony, Spectravideo и Yamaha (и это лишь некоторые компании). MSX2, второе поколение компьютера, был пред-

ставлен в 1986 году. В конечном счете линейка этих компьютеров прекратила свое существование в 1995 году.

N

Nascom 1

Производитель: Nascom
Microcomputers
Год выпуска: 1977
Происхождение: Великобритания
Тип: набор деталей для сборки

Один из первых английских компьютеров.

NEC PC-6001

Производитель: NEC
Год выпуска: 1981
Происхождение: Япония
Тип: персональный компьютер

В Северной Америке продавался под названием NEC TREK.

NEC PC-800

Производитель: NEC
Год выпуска: 1979
Происхождение: Япония
Тип: персональный компьютер

Один из первых домашних компьютеров, сделанных в Японии.

NEC PC-8801

Производитель: NEC
Год выпуска: 1981
Происхождение: Япония
Тип: персональный компьютер

Популярный в 1980-х японский ком-

пьютер, также известный под названием PC88.

NEC PC-9801 / NEC PC-9821

Производитель: NEC
Год выпуска: 1982
Происхождение: Япония
Тип: персональный компьютер

Японский конкурент ПК, который был популярен до конца 1990-х, пока не проиграл ПК. Модель PC-9821Ra43, последняя в этой линейке, была выпущена в 2000 году.

NEMO

Производитель: Hasbro
Год выпуска: не издавалась
Происхождение: США
Тип: игровая консоль

Вместо картриджей использовались видеокассеты формата VHS. Рабочее название консоли было NEMO (Never Ever Mention Outside — «никогда не упоминать вовне»). В конце 1988 года Hasbro отменила запуск консоли, которая должна была получить название Control-Vision и выйти в январе 1989 года.

Neo Geo

Производитель: SNK
Год выпуска: 1990
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Очень дорогая домашняя версия технологии игровых автоматов компании

SNK. На то время цена картриджей для консоли доходила до 200 долларов. Сегодня самые редкие из них продаются коллекционерам больше чем по 1000 долларов. В 1994 году SNK выпустила CD-ROM-версию консоли.

NES

Производители: Nintendo, Sharp

Год выпуска: 1983

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

В Японии носила название Famicom. Famicom Disk System, выпущенный в Японии в 1986 году, позволял владельцам играть и сохранять игры на дисках. В том же году Sharp выпустила Twin Famicom, комбинированную версию Famicom и Famicom Disk System.

Nintendo 64

Производитель: Nintendo

Год выпуска: 1996

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Ввела в обиход аналоговые джойстики и функцию вибрации, которые стали стандартом в консольных контроллерах.

Nintendo DS

Производитель: Nintendo

Год выпуска: 2004

Происхождение: Япония

Тип: карманная консоль

Переосмысленная концепция карманной консоли с двумя экранами, встро-

енным микрофоном, игры по сети и стилусом для взаимодействия с тачкрином.

Nokia 6610

Производитель: Nokia

Год выпуска: 2002

Происхождение: Финляндия

Тип: мобильный телефон

Один из первых мобильных телефонов, который мог подключаться к интернету. В 2003 году Nokia выпустила гибридный мобильного телефона и карманной консоли N-Gage. В 2005 году Nokia превратила N-Gage в бренд игрового сервиса для своих смартфонов.

O

Oil Panic

См. Game & Watch

Oric-1

Производитель: Tangerine Computer Systems

Год выпуска: 1983

Происхождение: Великобритания

Тип: персональный компьютер

Пользовался успехом во Франции, но не в Великобритании. В 1984 году был выпущен его преемник — Oric Atmos.

P

Panasonic FZ-1

См. 3DO Interactive Multiplayer

PC Engine

Производитель: NEC

Год выпуска: 1987
Происхождение: Япония
Тип: игровая консоль

Создавалась в сотрудничестве с японским игровым издателем Hudson Soft. В Северной Америке консоль продавалась под названием TurboGrafx-16. Вскоре после того, как в Японии стали пользоваться популярностью компакт-диски, была выпущена версия с CD-приводом.

PCjr

Производитель: IBM
Год выпуска: 1984
Происхождение: США
Тип: персональный компьютер

Облегченная версия IBM PC, нацеленная на рынок образования и домашнее использование.

PDP-1

Производитель: Digital Equipment Corporation
Год выпуска: 1960
Происхождение: США
Тип: мини-компьютер

Первая из большой линейки мини-компьютеров серии PDP. Место рождения Spacemar!

PDP-6

Производитель: Digital Equipment Corporation
Год выпуска: 1963
Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Было продано всего 26 таких компьютеров.

PDP-7

Производитель: Digital Equipment Corporation
Год выпуска: 1965
Происхождение: США
Тип: мини-компьютер

На этом компьютере была создана первая версия операционной системы Unix.

PDP-8

Производитель: Digital Equipment Corporation
Год выпуска: 1965
Происхождение: США
Тип: мини-компьютер

С ценником 18 000 долларов это был самый дешевый мини-компьютер из линейки PDP.

PDP-10

Производитель: Digital Equipment Corporation
Год выпуска: 1967
Происхождение: США
Тип: мини-компьютер

Благодаря популярности, каким пользовался этот компьютер в 1970-х у университетов, на нем были созданы многочисленные игры.

PDP-11

Производитель: Digital Equipment

Corporation

Год выпуска: 1970

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Новые модели создавались вплоть до конца 1990-х.

Ping-O-Tronic

Производитель: Zanussi

Год выпуска: 1974

Происхождение: Италия

Тип: игровая консоль

Базировалась на схожей технологии, которая использовалась в Magnavox Odyssey.

PLATO

Производитель: неизвестен

Год выпуска: 1960

Происхождение: США

Тип: компьютерная сеть

Компьютерная сеть, задуманная для обслуживания школьных терминалов и созданная университетом Иллинойса. Аббревиатура PLATO расшифровывалась как Programmed Logic for Automated Teaching Operations (Программный алгоритм для автоматизированных операций преподавания). Большинство из прорывных игр были созданы для терминалов PLATO IV, выпущенных в 1972 году.

PlayStation

Производитель: Sony Computer Entertainment

Год выпуска: 1994

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Родилась из неудавшегося партнерства между Sony и Nintendo по созданию CD-версии Super NES. В 1997 году Sony запустила Net Yaroze, средство разработки, нацеленное на непрофессиональных программистов, которые хотели создавать игры для PlayStation.

PlayStation 2

Производитель: Sony Computer Entertainment

Год выпуска: 2000

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Встроенный DVD-проигрыватель помог быстрее перейти с VHS на DVD. Консоль также могла воспроизводить игры для PlayStation.

PlayStation 3

Производитель: Sony Computer Entertainment

Год выпуска: 2006

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Включала встроенный Blu-Ray-проигрыватель. Первые модели могли воспроизводить игры для PlayStation и PlayStation 2. Более поздние уже могли воспроизводить только игры для PlayStation.

PSP

Производитель: Sony Computer Entertainment

Год выпуска: 2004
 Происхождение: Япония
 Тип: карманная консоль

Название расшифровывается как PlayStation Portable. В качестве формата использовался общий формат Sony — Universal Media Disc (UMD).

R

RCA Studio II

Производитель: RCA
 Год выпуска: 1977
 Происхождение: США
 Тип: игровая консоль

Черно-белый конкурент Fairchild Channel F.

S

Saturn

Производитель: Sega
 Год выпуска: 1994
 Происхождение: Япония
 Тип: игровая консоль

Самая успешная консоль Sega в Японии.

Sears Tele-Games Pong

Производитель: Atari
 Год выпуска: 1975
 Происхождение: США
 Тип: игровая консоль

Первая версия домашнего варианта Pong. Свою версию, Atari Pong, компания Atari выпустила в начале 1976 года.

Sega CD

См. Megadrive

Sharp MZ-80K

Производитель: Sharp
 Год выпуска: 1978
 Происхождение: Япония
 Тип: персональный компьютер

Один из первых домашних компьютеров с монохромной графикой.

Simon

Производитель: Milton Bradley
 Год выпуска: 1978
 Происхождение: США
 Тип: карманная игра

По форме Simon напоминала летающую тарелку, а ее музыкальный мотив отсылал к фильму «Близкие контакты третьего рода», что сделало эту игрушку иконой популярной культуры. Дабы игрушка соответствовала своему статусу, ее презентация состоялась в знаменитом нью-йоркском ночном клубе Studio 54.

Sinclair QL

Производитель: Sinclair Research
 Год выпуска: 1984
 Происхождение: Великобритания
 Тип: персональный компьютер

Преемник ZX Spectrum, созданный Sinclair Research с расчетом на рынок компьютеров для малого бизнеса, а не для домашнего применения. Производство компьютера было остановлено в 1986 году, после того, как Amstrad купила Sinclair Research.

Slipstream

См. Konix Multisystem

Speak & Math

Производитель: Texas Instruments

Год выпуска: 1980

Происхождение: США

Тип: образовательная игрушка

Группа Pet Shop Boys использовала это устройство в своей песне «Two Divided by Zero».

Speak & Read

Производитель: Texas Instruments

Год выпуска: 1980

Происхождение: США

Тип: образовательная игрушка

Одна из трех игрушек с возможностью синтеза речи, созданных Texas Instruments с образовательными целями.

Speak & Spell

Производитель: Texas Instruments

Год выпуска: 1978

Происхождение: США

Тип: образовательная игрушка

В свое время возможности голосового синтеза этой игрушки были вершиной прогресса, и ее образовательная направленность помогла продать ее в больших количествах.

Super Cassette Vision

Производитель: Epoch

Год выпуска: 1984

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Последняя игровая консоль Epoch.

Была выпущена в качестве ответа на Famicom.

Super NES

Производитель: Nintendo

Год выпуска: 1990

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

В 1995 году Nintendo выпустила для Super NES и только для Японии модем Satellaview. С помощью этого сервиса пользователи могли скачивать игры и онлайн-журналы на один час в день, а трансляцией данных и поддержкой сервиса занималась компания St.GIGA.

SuperVision 8000

Производитель: Bandai

Год выпуска: 1979

Происхождение: Япония

Тип: игровая консоль

Первая созданная в Японии консоль, которая использовала игровые картриджи.

T**Tamagotchi**

Производитель: Bandai

Год выпуска: 1996

Происхождение: Япония

Тип: карманная игра

Портативный виртуальный любимец.

Было выпущено более 40 версий этой игры, которая по всему миру продалась десятками миллионов штук.

Telstar

Производитель: Coleco

Год выпуска: 1976

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Первая консоль, в которой использовался чип AY-3-8500 производства General Instruments.

Thomson MO5

Производитель: Thomson

Год выпуска: 1984

Происхождение: Франция

Тип: персональный компьютер

Разработан для конкуренции с ZX Spectrum и Commodore 64. Был широко распространен во французских школах.

Thomson TO7

Производитель: Thomson

Год выпуска: 1982

Происхождение: Франция

Тип: персональный компьютер

Поставлялся со встроенным световым пером.

TI-99/4

Производитель: Texas Instruments

Год выпуска: 1979

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Продавался с 13-дюймовым цветным монитором Zenith, поскольку TI не хватало надежного модулятора для подключения к телевизору.

TI-99/4A

Производитель: Texas Instruments

Год выпуска: 1981

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Компьютер, созданный для массового рынка и запустивший войну цен на рынке домашних компьютеров в начале 1980-х, которая, в свою очередь, привела к катастрофе на рынке видеоигровых консолей.

TK-80

Производитель: NEC

Год выпуска: 1976

Происхождение: Япония

Тип: набор деталей для сборки

Первая попытка NEC выйти на рынок домашних компьютеров.

TR-DOS

См. ZX Spectrum

TRS-80

Производитель: Tandy / Radio Shack

Год выпуска: 1977

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Один из первых домашних компьютеров массового производства.

TX-0

Производитель: Массачусетский технологический институт

Год выпуска: 1955

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Экспериментальный компьютер, созданный в Лаборатории Линкольна.

TurboGrafx-16

См. PC Engine

TurboGrafx-CD

См. PC Engine

U**UFO A500 II**

Производитель: Selection

Год выпуска: неизвестен (конец 1980-х или начало 1990-х)

Происхождение: Китай

Тип: игровая консоль

Клон нинтендовской Famicom. Этот и другие клоны были широко распространены в материковой Азии и России, поскольку на то время официальные игровые консоли или были недоступны большинству, или стоили слишком дорого.

Unix

Производитель: неизвестен

Год выпуска: 1969

Происхождение: США

Тип: операционная система

Широко распространенная операцион-

ная система. Послужила основой для MacOS и Linux.

V**VAX-11/780**

Производитель: Digital Equipment Corporation

Год выпуска: 1977

Происхождение: США

Тип: мини-компьютер

Мог эмулировать PDP-11.

Vectrex

Производители: General Consumer Electric, Milton Bradley и Bandai

Год выпуска: 1982

Происхождение: США

Тип: игровая консоль

Консоль, способная воспроизводить векторную графику. Была создана компанией Smith Engineering, но производилась General Consumer Electric и впоследствии Milton Bradley. В Японии эту консоль выпускала компания Bandai.

VIC-20

Производитель: Commodore International

Год выпуска: 1980

Происхождение: США

Тип: персональный компьютер

Первый компьютер Commodore, созданный для массового рынка.

Video Pinball

Производитель: Atari

Год выпуска: 1977
 Происхождение: США
 Тип: игровая консоль

Включала версию игрового хита
 Breakout.

Videomaster Home T.V.

Производитель: The Sales Team
 Год выпуска: 1974
 Происхождение: Великобритания
 Тип: игровая консоль

Еще одна европейская Pong-консоль,
 которая базировалась на технологии
 Magnavox Odyssey и вышла раньше
 Pong-консоли производства Atari.

Videopac G7000

См. Magnavox Odyssey²

Video Sport MK2

Производитель: Henry's
 Год выпуска: 1974
 Происхождение: Великобритания
 Тип: игровая консоль

Компания Henry's была английским
 ритейлером в области аудиотехники и
 телевизоров. В этой консоли исполь-
 зовалась технология, схожая с той, что
 использовалась в Magnavox Odyssey.
 Корпус был отделан деревом.

W

Wii

Производитель: Nintendo
 Год выпуска: 2006

Происхождение: Япония
 Тип: игровая консоль

В этой консоли была сделана ставка на
 контроллер Wiimote, реагирующий на
 движение. Консоль также могла вос-
 производить игры для GameCube. К
 началу 2010 года в мире было продано
 более 60 миллионов этой консоли.

X

Xbox

Производитель: Microsoft
 Год выпуска: 2001
 Происхождение: США
 Тип: игровая консоль

Первая, со времен Atari VCS 2600, соз-
 данная в Америке игровая консоль,
 которая смогла продаться в большом
 количестве. И это первая консоль,
 включавшая жесткий диск.

Xbox 360

Производитель: Microsoft
 Год выпуска: 2005
 Происхождение: США
 Тип: игровая консоль

Вторая игровая консоль Microsoft. В
 ней был сделан упор на собственный
 онлайнный игровой сервис Xbox Live.

Z

ZX80

Производитель: Science of Cambridge
 Год выпуска: 1980
 Происхождение: Великобритания
 Тип: персональный компьютер

Супердешевый домашний компьютер Клайва Синклера. Создавался под впечатлением от компьютера VIC-20 компании Commodore.

ZX81

Производитель: Sinclair Research

Год выпуска: 1980

Происхождение: Великобритания

Тип: персональный компьютер

В Северной Америке продавался под названием Timex Sinclair 1000.

ZX Spectrum

Производитель: Sinclair Research

Год выпуска: 1982

Происхождение: Великобритания

Тип: персональный компьютер

Ведущий британский домашний компьютер на протяжении середины 1980-х. В 1990-х также стал популярным компьютерным форматом в Восточной Европе и России благодаря своим недорогим версиям. Компьютер работал под операционной системой TR-DOS, которая была разработана в 1985 году для Spectrum английской компанией Technology Research.

ИСТОЧНИКИ

ПРЕДИСЛОВИЕ К РОССИЙСКОМУ ИЗДАНИЮ

Parkin, Simon (2013) 'The Creator'. The New Yorker. 5 April 2013. [онлайн] <http://www.newyorker.com/online/blogs/elements/2013/04/the-minecraft-creator-markus-persson-faces-life-after-fame.html> [Проверено: 6 февраля 2014]

Sottek, T.C. (2013) 'Interview: 'Minecraft' creator Markus Persson wants you to 'just make games for yourself''. The Verge. 5 April 2013 [онлайн] <http://www.theverge.com/2013/4/5/4187156/minecraft-interview-markus-notch-persson-gdc-2013> [Проверено: 6 февраля 2014]

'Conquering the \$1.1B Russian online games market' (2013) SuperData Research. 4 September 2013 [онлайн] <http://www.superdataresearch.com/blog/conquering-russian-online-games-market> [Проверено: 6 февраля 2014]

1 | ЭЙ! ДАВАЙ ИГРАТЬ!

Allan, Roy A. (2001) A History of the Personal Computer: The People and the Technology. London, Ontario, Canada: Allan Publishing

История первых компьютеров

Baer, Ralph H. (2005) Videogames: In the Beginning. Springfield, New Jersey: Rolenta Press

Очень подробный рассказ Ральфа Байера о создании Brown Box

Bennett, J.M. (1994) 'Autobiographical snippets'. In: Bennett, J.M. et al (1994) Computing in Australia — The Development of a Profession. Sydney, Australia: Hale and Iremonger. p55 — на сайте www.goodeveca.net/nimrod/bennett.html [проверено: 20 января 2014]

Реакция и создание Nimrod

Bernstein, Alex and de V. Roberts, Michael (1958) 'Computer v. chess-player'. Scientific American, June 1958

Статья о ценности исследований компьютерных шахмат и выяснение того, сколько времени потребуется компьютеру на вычисление всех возможных ходов в игре

Computer History Museum (дата не указана) Mastering the Game: A History of Computer Chess. [онлайн] www.computerhistory.org/chess [проверено: 20 января 2014]

История компьютерных шахмат

Crowley, David and Pavitt, Jane (editors) (2008) *Cold War Modern: Design 1945-1970*. London, UK: V&A Publishing

Исторический контекст холодной войны, «Космической одиссеи 2001 года» и первых компьютеров

Ferguson, Niall (2006) *The War of the World: History's Age of Hatred*. London, UK: Allen Lane

История Второй мировой и холодной войны

Gaddis, John Lewis (2005) *The Cold War*. 2007 edition. London, UK: Penguin Books

История холодной войны

Goldsmith Jr., Thomas T. and Mann, Estle Ray (1948) *Cathode-Ray Tube Amusement Device*. [Patent] US Patent No. 2,455,992

Детали о развлекательном устройстве на основе катодно-лучевой трубки

Jansen, Marius B. (2000) *The Making of Modern Japan*. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press, Harvard University Press

Прогресс Японии во Второй мировой войне

Kotok, Alan (1962) 'A Chess playing program for the IBM 7090 computer'. BSc paper, Massachusetts Institute of Technology

Исторический контекст компьютерной работы Алана Котока

Levy, Steven (1984) *Hackers: Heroes of the computer revolution*. 2001 edition. London, UK: Penguin Books

Создание Spacewar

Plant, Sadie (1997) *Zeros + Ones*. 1998 paperback edition. London, UK: Fourth Estate

Взгляд на историю компьютеров с феминистской точки зрения, с историческим контекстом Алана Тьюринга и первых шагов в области компьютеров

Podfather (2009) [ТВ программа] London: BBC Four. 12 October 2009. GMT: 21.00

История разработки интегральных схем

Polkinghorn, Frank (1973) *Thomas Goldsmith, Electrical Engineer, an Oral History*. New Brunswick, New Jersey: IEEE History Center [онлайн] http://www.ieeeahn.org/wiki/index.php/Oral-History:Thomas_Goldsmith [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст работы Томаса Голдсмита

Shannon, Claude E. (1950) 'Programming a computer for playing chess'. *Philosophical Magazine*, 41 (7), No. 314, March 1950

Объясняется, почему компьютерные шахматы полезны для научных исследований

'The Making of Spacewar!' (2003) *Edge Presents Retro: The Making of Special*. Bath, UK: Future Publishing. pp6-9

Создание Spacewar! и источник цитат Стива Рассела и Мартина Греца, использовались с разрешения Future Publishing

2 | НЕ УПУСКАЙТЕ МЯЧ И СТАВЬТЕ РЕКОРДЫ

Arcade History (дата не указана) [онлайн] www.arcade-history.com [проверено: 20 января 2010]
Информация об аркадных играх

Atomic Planet Entertainment (2005) Taito Legends [PlayStation 2] Empire Interactive
Информация о первых годах существования Taito

Baer, Ralph H. (2005) Videogames: In the Beginning. Springfield, New Jersey: Rolenta Press
Подробная информация о запуске Odyssey и создании Pong

Barth, Linda (2004) 'Pinball: It took most of a century to evolve, and its best days may be past'. American Heritage. 20 April 2004. [онлайн] www.americanheritage.com/articles/magazine/it/2004/4/2004_4_20.shtml [ссылка не работает]
Детали о запрете пинбола в Нью-Йорке

Brand, Stewart (1972) 'Spacewar: Fanatic life and symbolic death among the computer burns'. Rolling Stone. 7 December 1972. [онлайн] www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html [проверено: 20 января 2010]
Spacewar и первые компьютерные игры

Bushnell, Nolan K. (1972) Computer Space Instructions. Mountain View, California: Nutting Associates Inc.
Как Computer Space демонстрировался владельцам залов игровых автоматов

Digital Eclipse (2004) Atari Anthology [PlayStation 2] Atari Interactive
Интервью с Ноланом Бушнеллом

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press
История Atari, Pong и запрета пинбола в Нью-Йорке

'Oldies but Goodies: Celebrate Atari's 6th Birthday' (1978) St. Pong, Volume 4, July/August 1978. Sunnyvale, California: Atari Inc.
Детали о том, как в Atari Inc. сотрудники устраивались на работу

Penner, Jeremy (2005) 'Important failures in videogame history'. The Gamer's Quarter. Issue 2, 3rd quarter 2005. St Louis, Missouri: The Gamer's Quarter. pp56-57
Время выхода Galazy Game и Computer Space

Range, Peter Ross (1974) 'Space age pinball machines'. The Ledger, Lakeland, Florida. Sunday 15 September 1974. Section D, p7

Общий обзор влияния видеоигр на аркадную индустрию и Odyssey

Russell, Bruce (1976) 'Penny arcade games — It's a multi-million dollar world'. Daily News, Kingsport, Tennessee. Wednesday 13 October 1976. p8

Как видеоигры изменили специфику аркадных игр

'The untold Atari story' (2009) Edge, Issue 200, April 2009, pp94-99

Интервью с Тедом Дабни, соучредителем Atari

3 | ХОРОШАЯ ВЕЩЬ ДЛЯ ДОМАШНЕГО ОТДЫХА

Albright Jr., Ronald G. (1985) The Orphan Chronicles. San Dimas, California: Millers Graphics

Вовлеченность Texas Instruments в микропроцессорный бизнес

Amis, Martin (1982) Invasion of the Space Invaders. London, UK: Hutchinson & Co.

Здесь все еще используется выражение «ТВ-игры»

Arcade History (дата не указана) [онлайн] www.arcade-history.com [проверено: 20 января 2014]

Информация об аркадных играх

'Atari Corporation' (2004) International Directory of Company Histories, Volume 66. Farmington Hills, Michigan: St James Press. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Atari-Corporation-Company-History.html [проверено: 20 января 2014]

История Atari Inc.

Atomic Planet Entertainment (2005) Taito Legends [PlayStation 2] Empire Interactive

Информация о первых годах Taito

'Computer game tycoon runs up score of profits' (1978) The Spokesman Review. Spokane, Washington. Thursday 25 May 1978. p44

Интервью с Ноланом Бушнеллом

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) High Score! The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne. p17

Манифест Atari Inc.

Digital Eclipse (2004) Atari Anthology [PlayStation 2] Atari Interactive

Интервью с Ноланом Бушнеллом

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

История Atari

'King Pong explains home-game craze' (1978) Wilmington Morning Star. Wilmington, North Carolina. Monday 24 April 1978. p4-D.

Интервью с Ноланом Бушнеллом

Lewis, Jesse (1977) 'Americans play space age games'. Ocala Star-Banner. Ocala, Florida. Thursday 28 April 1977. p8A

Влияние видеоигр на аркады

Old Computers (no date) [онлайн] <http://old-computers.com> [проверено: 20 января 2014]

Информация о консолях 1970-х

Provenzo Jr, Eugene (1991) Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. p48

Значение видеоигр на изменение взаимоотношение людей с телевизорами

'The untold Atari story' (2009) Edge, Issue 200, April 2009, pp94-99

Интервью с Тедом Дабни, соучредителем Atari

4 | ЖВАЧКА, ПРОВОЛОКА И СТЕРЖЕНЬ

Arcade History (дата не указана) [онлайн] www.arcade-history.com [проверено: 20 января 2014]

Информация об аркадных играх

'Coin-operated game outrages safety council' (1977) The Blade. Toledo, Ohio. Saturday 1 January 1977. p4

Скандал с Death Race

'Computer game for morbid fans' (1976). The Kingman Daily Miner. Kingman, Arizona. Friday 1 July 1976, p11

Скандал с Death Race

'Death Race popularity grows' (1977) Spokane Daily Chronicle. Spokane, Washington. Tuesday 9 August 1977, p6

Скандал улучшил продажи Death Race

Greene, Bob (1976) 'Death Race: You pay quarter and try to kill pedestrian'. The Free Lance-Star. Fredericksburg, Virginia. Wednesday 27 October 1976, p2

Скандал с Death Race

Bally Flicker (1975) [рекламный буклет] Bally Manufacturing Co.

Информация о пинболе Flicker

Hardwick, M. Jeffrey (2004) Mall Maker: Victor Gruen, Architect of an American Dream. Philadelphia, Pennsylvania: University of Pennsylvania Press

Биография Виктора Грюна, изобретателя современных торговых центров

Nürburgring/1 (1976) [рекламный буклет] Dr.-Ing. Reiner Foerst GmbH
Информация о Nürburgring/1

Nürburgring/1 and Nürburgring/2 (1976) [рекламный буклет] Dr.-Ing. Reiner Foerst GmbH
Информация о Nürburgring/1

Old Computers (дата не указана) [онлайн] <http://old-computers.com> [проверено: 20 января 2014]
Информация о консолях и компьютерах 1970-х

Podfather (2009) [ТВ-программа] London: BBC Four, 12 October 2009. GMT: 21.00
История микропроцессора

'Steve Jobs profile: Apple's hard core' (2009) Scotland on Sunday. 11 January 2009. [онлайн] <http://scotlandonsunday.scotsman.com/comment/Steve-Jobs-profile-Apple39s-hard.4863847.jp> [проверено: 20 января 2014]
Биография Стива Джобса

5 | ГРАНДИОЗНОЕ ОЗАРЕНИЕ

Ahl, David H. (editor) (1978) BASIC Computer Games: Microcomputer Edition. New York, New York: Workman Publishing.
Компьютерные игры до появления домашних компьютеров и исторический контекст их создания

Bagnall, Brian (2007) On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore. Winnipeg, Manitoba, Canada: Variant Press
История Commodore

Barton, Matt (2008) Dungeons & Desktops. Wellesley, Massachusetts: A K Peters
Исторический контекст ролевых игр до появления домашних компьютеров, включая Pedit5

Briggs, Andrew (1983) 'Meet the men behind Infocom's mask'. Micro Adventurer, November 1983, pp10-11
Интервью с Infocom

'Commodore International Ltd' (1993) International Directory of Company Histories, Volume 7, St. James Press, 1993. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Commodore-International-Ltd-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]
История Commodore

Computer History Museum (нет даты) Mastering the Game: A History of Computer Chess [онлайн] www.computerhistory.org/chess [Проверено: 20 января 2014]
История исследований компьютерных шахмат

Crawford, Chris (1982) 'Eastern Front (1941)'. In: Salen, Katie and Zimmerman, Eric (editors) (2006) *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. pp 714-724

Исторический контекст первых компьютерных стратегических игр

DigiBarn Computer Museum (2004) 'Maze War 30 Year Retrospective'. 7 November 2004. [онлайн] www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/index.html [Проверено: 20 января 2014]

История Maze / Maze War

Dingler, David A. (2006) 'Where flight simulation really began'. FlightSim.com. 10 January 2006. [онлайн] www.flightsim.com/main/feature/link.htm [Ссылка не работает]

История авиасимуляторов

'Gaming Our Way Through History: The Oregon Trail: Education, Nostalgia, and Memory' (дата не указана) American Studies Program, The College of William & Mary, Williamsburg, Virginia. [онлайн] <http://web.wm.edu/amst/370/2005F/sp1/home.htm> [Ссылка не работает]

Исторический контекст игры The Oregon Trail

Hafner, Katie (1994) 'Will Crowther Interview'. The Internet Archive. [онлайн] <https://archive.org/stream/WillCrowtherInterview/WC111.txt> [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Уиллом Краузером

Jerz, Dennis G. (2007) 'Somewhere nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's original Adventure in code and in Kentucky'. *Digital Humanities Quarterly*. Volume 1, Number 2, Summer 2007. [онлайн] <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html> [Проверено: 20 января 2014]

История Adventure Уилла Краузера

Library Information Network (no date) 'A bibliography of the Edwin A. Link Collection of the Evans Library at Florida Institute of Technology'. [онлайн] www.lib.fit.edu/pubs/linkbib [Ссылка не работает]

Исторический контекст жизни Эдвина А. Линка

Microchess (дата не указана) [форма почтового заказа] Toronto, Ontario, Canada: Micro-Ware Ltd.

Информация о Micro-Ware

O'Neill, Judy (1990) 'An interview with William Crowther'. 12 March 1990. Charles Babbage Institute, Centre for the History of Information Processing, University of Minnesota, Minneapolis. [онлайн] <http://conservancy.umn.edu/bitstream/11299/107235/1/oh184wc.pdf> [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Уиллом Краузером о его не-игровых работах

Poundstone, William (2006) 'Game theory'. In: Salen, Katie and Zimmerman, Eric (editors) (2006) *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. pp 382-408

Исторический контекст игры Kriegsspiel

Rheingold, Howard (1991) *Virtual Reality*. 1992 edition. London: Mandarin Paperbacks.

История авиасимуляторов

‘Sierra On-Line Inc.’ (1996) *International Directory of Company Histories, Volume 15*, St. James Press (1996). [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Sierra-On-Line-Inc-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]

История Sierra On-Line

Smith, Steve (1994) *PC Pilot: The complete guide to computer aviation*. New York, New York: Avon Books

Исторический контекст первых авиасимуляторов

‘The Joy of Computer Gaming’ (1983) In: *The Best of 99'er Volume 1* (1983). Eugene, Oregon: Emerald Valley Publishing Co., pp 223-225

Заметка о замешательстве относительно того, что именно нужно делать с домашними компьютерами

Thompson, Greg (2004) *The amazing history of Maze — it's a small world after-all*. [Presentation] Vintage Computer Festival, Mountain View, California. 7 November 2004. [онлайн] www.digibarn.com/collections/presentations/maze-war/The-amazing-History-of-Maze.ppt [Проверено: 20 января 2014]

История Maze / Maze War

Wells, H.G. (1913) *Little Wars*. 2004 edition. Whitefish, Montana: Kessinger Publishing

Правила игры Kriegsspiel написанные известным писателем-фантастом

Wozniak, Steve with Smith, Gina (2006) *iWoz*. 2007 paperback edition. London, UK: Headline Review

Взгляд Стива Возняка на появление Apple и создание компьютера Apple II

6 | НЕРВНЫЕ ПРИМАДОННЫ

Amis, Martin (1982) *Invasion of the Space Invaders*. London, UK: Hutchinson & Co.

Успех Space Invaders. И да это тот самый Мартин Эмис

‘Ask Hal: Frequently asked questions to the Blue Sky Rangers’ (дата не указана) *IntellivisionLives.com* [онлайн] www.intellivisionlives.com/bluesky/people/askhal/askhal.html#A1 [Проверено 20 января 2014]

Детали о выходе Mattel на рынок игровых консолей

Atlas, Terry (1978) ‘Simon toy an elusive bestseller’. *Evening Independent*. St Petersburg, Florida. Thursday 21 December 1978. p5-C

Успешные продажи Simon

Baer, Ralph H. (2005) *Videogames: In the Beginning*. Springfield, New Jersey: Rolenta Press

Создание Simon

Bloom, Steve (1983) 'Parker Brothers strikes back'. Video Games, Volume 1, Number 4, January 1983. pp50-53 & 56

Вовлеченность Parker Brothers в бизнес карманных консолей

Cook, Wanda (1979) 'Electronic games a real challenge'. The Blade. Toledo, Ohio. Thursday 6 December 1979. p41

Популярность карманных консолей в конце 1970-х

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) High Score! The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne

Исторический контекст Space Invaders и первых консолей

Edwards, Benj (2009) 'Jerry Lawson, Black Video Game Pioneer'. Vintage Computing and Gaming. 24 February 2009. [онлайн] www.vintagecomputing.com/index.php/archives/545 [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с разработчиком Fairchild Channel F

Gielens, Jaro (2000) Electronic Plastic. Berlin, Germany: Die Gestalten Verlag

Информация о первых карманных консолях

Kemp, Leslie (1979) 'Electronic toys top list of Polk buyers'. The Ledger. Lakeland, Florida. Monday 3 December 1979. pp1A & 6A.

Отчет о продажах карманных консолей

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

Исторический контекст первых карманных и игровых консолей и Space Invaders

Mattel Dimension 78 (1978) [Каталог с выставки игрушек] Mattel

Информация о карманных консолях Mattel

Old Computers (дата не указана) [онлайн] <http://old-computers.com> [Проверено: 20 января 2014]

Информация о консолях вышедших в конце 1970-х

Skow, John (1979) 'Those beeping, thinking toys'. Time. Monday 10 December 1979. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,912568-1,00.html [Проверено 20 января 2014]

Репортаж о буме на карманные консоли

Sullivan, George (1983) 'Looking to the future'. Blip, Volume 1, No. 4, May 1983, pp20-21

История Coleco

Williams, Dmitri (2006) 'A (brief) social history of video games'. In: Vorderer, Peter and Bryant, Jennings (editors) (2006) Playing Computer Games: Motives, Responses and Consequences. Mahwah,

New Jersey: Lawrence Erlbaum [онлайн] <http://dmitriwilliams.com/research.html> [Проверено: 20 января 2014]

Данные продаж американских видеоигр

7 | ЛИХОРАДКА PAC-MAN

Allison, Anne (2004) 'Cuteness as Japan's Millennial product'. In: Tobin, Joseph (editor) (2004) *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Durham, North Carolina: Duke University Press. pp34-49

Описания того, что следует понимать под каваем

Amis, Martin (1982) *Invasion of the Space Invaders*. London, UK: Hutchinson & Co.

Взгляд на видеоигровой бум с точки зрения Великобритании

Atari Inc. (1980) *The Book: A Guide to Electronic Game Operation and Servicing*. Sunnyvale, California: Atari Inc. pp3-3 to 3-6

Техническая информация о векторных и растровых дисплеях

'Beating the game game' (1982) *Time*. Monday 18 January 1982. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,949467-1,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Президент компании Bally Роберт Муллане о своей первой реакции на Pac-Man

Bloom, Steve (1983) 'Video Games interview: Bill Grubb and Dennis Koble'. *Video Games*, Volume 1, Number 4, January 1983. pp22-29 & 81

Интервью с основателями Imagic

Bloom, Steve (1983) 'Parker Brothers strikes back'. *Video Games*. Volume 1, Number 4, January 1983. pp50-53 & 56

Компания Parker Brothers выходит на рынок игровых консолей

Buckner & Garcia (1982) *Pac-Man Fever*. K-Tel

Альбом «Pac-Man Fever»

Burnham, Van (editor) (2001) *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Информация об аркадных играх начала 1980-х

Crawford, Chris (1984) *The Art of Computer Game Design*. 1997 электронная версия. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne Media. [онлайн] www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html#ACKNOWLEDGMENT [Проверено: 20 января 2014]

Первая книга о теории видеоигрового дизайна, написана с точки зрения игрового разработчика и в ней приводятся размышления участников индустрии находившейся на вершине бума

Digital Eclipse (2003) Midway Arcade Treasures [PlayStation 2] Midway Games
Создание Defender

'Dona and the Candy Factory' (1983) Blip, Volume 1, No. 4, May 1983. pp6-8
Интервью с Дона Бейли, одним из разработчиком Centipede

Fisher, Anne B. (1986) 'Glamour: Getting it or getting it back'. Fortune. 12 May 1986. [Онлайн] http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/1986/05/12/67557/index.htm [Проверено: 20 января 2014]

Прибыль видеоигровых картриджей и рост стоимости акций Warner

'Food & games' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. p13
Quaker Oats покупает U.S. Games

Goldhaber, Michael (1986) Reinventing Technology: Policies for Democratic Values. New York, New York: Routledge & Kegan Paul. p3

Исторический контекст политики «демократов Atari»

Gutman, Dan (1982) 'Gamemakers: Boy wonder'. Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. pp30-33 & 97

Интервью с Марком Турнеллом из Sirius Software о его успехе

'Here comes...Pac-Man-imation!' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. pp44-46

Статья о мультипликационном сериале Pac-Man

Hulse, Ed (1982) 'Games go Hollywood'. Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. pp22-27 & 97

Как киностудии стали заниматься изданием видеоигр

Hutcheon, Stephen (1983) 'The video games boom has yet to come'. The Age. Sydney, Australia. 7 June 1983. p31

Австралийский репортаж о популярности видеоигр в США

Jacobson, Mark (1983) 'Zen and the art of Donkey Kong'. Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. pp30-33

Интервью Юджина Джарвиса, в котором он объясняет свое понимание 'sperm games'

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press
Исторический контекст видеоигрового бума начала 1980-х

Kohler, Chris (2005) Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Исторический контекст Donkey Kong

Koster, Raph (2005) A Theory of Fun for Game Design. Scottsdale, Arizona: Paraglyph Press
Эволюция стрелялок в конце 1970-х и начала 1980-х

Kraft, Joseph (1982) 'Atari Democrats may provide a base'. Nashua Telegraph. Nashua, New Hampshire. Tuesday 19 October 1982. p14.
Репортаж о «демократах Atari»

Lekachman, Robert (1982) 'The Atari Democrats: Neo-liberal agenda has its minor virtues'. Gainesville Sun. Gainesville, Florida. Saturday 30 October 1982. p5A.
Анализ «демократов Atari» и их убеждений

Logg, Ed (1980) 'Game description: Shoot the centipede'. [докладная записка] Внутрикorporативная записка написанная Дэну ван Элдерену 17 июля 1980.
Описание Centipede

Missile Command (1980) [рекламный буклет] Sunnyvale, California: Atari Inc.
Детали сценария Missile Command

'Missile Command' (1981) In: Atari Video Computer System Catalog: 49 Game Program Cartridges (1981) Sunnyvale, California: Atari Inc.
Детали сценария Missile Command

'Pac-Man Fever! An Interview with Buckner & Garcia' (2006) Jawbone Radio, podcast 117. Wednesday 28 June 2006. [онлайн] <http://jawboneradio.blogspot.com/2006/06/jawbone-117-pac-man-fever-interview.html> [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Buckner & Garcia

Rheingold, Howard (1991) Virtual Reality. 1992 edition. London: Mandarin Paperbacks.
Информация о Rocky's Boots

Robinett, Warren (2003) 'Foreword'. In: Wolf, M. and Perron, B. (editors) (2003) Video Game Theory Reader.
Реакция на разработку игры Adventure для Atari VCS 2600

Rubin, Michael (2006) Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution. Gainesville, Florida: Triad Publishing
Исторический контекст выхода Джорджа Лукаса в область видеоигр

Sloane, Martin (1982) 'Video games come to supermarket!'. Gainesville Sun. Gainesville, Florida. Saturday 6 June 1982. p9E.
Репортаж о планах супермаркетов ставить в своих магазинах игровые автоматы

Sullivan, George (1983) 'Video hall of fame'. Blip, Volume 1, No. 3, April 1983. pp8-9

Интервью с игроками, набравшими больше всего очков

'The Making of Warrior' (2006) Edge, Issue 169, December 2006. pp100-103.

Создание игры Warrior компанией Cinematronics

Thomas, E., Stacks, J.F. and Kelly, J. (1982) 'Basking in Reagan's troubles'. Time. Monday 12 July 1982.

[онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,925536-1,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о «демократах Atari»

Tsongas, Paul E. (1983) 'Nothing wrong with Atari, Mr President'. Times-News. Hendersonville, North Carolina. Saturday 12 March 1983. p4

Репортаж о «демократах Atari»

'United Airlines Officials Toy With Airborne Computer Games' (1984) Ocala Star-Banner. Ocala, Florida. 8 June 1984. p9B.

Планы United Airlines предлагать своим пассажирам в полете видеоигры

'Video games — are they killing rock and roll?' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. p17

Рекордные продажи видеоигр

'Video game gift guide' (1983) Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. p44

Pretzel Invaders и прочий видеоигровой мерчендайз

Williams, Dmitri (2006) 'A (brief) social history of video games'. In: Vorderer, Peter and Bryant, Jennings (editors) (2006) Playing Computer Games: Motives, Responses and Consequences. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. [онлайн] <http://dmitriwilliams.com/research.html> [Проверено: 20 января 2014]

Данные по продажам американских видеоигр

Woodbury, R., Alexander, C. P. and Towle, L. (1983) 'Video games go crunch!'. Time. Monday 17 October 1983. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,952210,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Точка зрения на видеоигровой бум уже после случившейся катастрофы

'Z-Z-Zap! Atari, Bally shooting it out for the arcade game business' (1980) The Milwaukee Journal. Tuesday 26 August 1980. Part 2, p10

Репортаж об аркадной индустрии в 1980

8 | ДЬЯВОЛЬСКИ ХИТРОУМНЫЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

'2 supervisors oppose video games' (1982) Milwaukee Sentinel. Tuesday 11 May 1982. Part 1, p5

Реакция политиков на страхи публики относительно видеоигр

Albright Jr., Ronald G. (1985) *The Orphan Chronicles*. San Dimas, California: Millers Graphics
Информация о войне между Texas Instruments и Commodore

'Atari Corporation' (2004) *International Directory of Company Histories, Volume 66*. Farmington Hills, Michigan: St James Press. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Atari-Corporation-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]
История Atari Inc.

Atari Inc. (1982) 'Operator of the '80s': Stewart Burch of Cotati, CA'. *Atari Coin Connection, Volume 6, Number 1, February 1982*
Рассказ о залах игровых автоматах, которые стали пускать людей старше 18 лет из-за опасений общественности

Atari Inc. (1982) 'Atari launches community awareness program for video games'. *Atari Coin Connection, Volume 6, Number 3, April/May 1982. p1*
Программа Atari по информированию общественности

'Atari parts are dumped' (1983) *New York Times*, 28 September 1983, pD-4
Репортаж о вывозе продукции Atari на свалку

'Atari refuses to let the video game fad die' (1984) *Business Week*, 21 May 1984, p46
Джеймс Морган встает у руля Atari

'Atari suing to halt X-rated video games' (1982) *The Tuscaloosa News*. Tuscaloosa-Northport, Alabama. Sunday 17 October 1982. p12A
Реакция Atari на Custer's Revenge

Bagnall, Brian (2007) *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg, Manitoba, Canada: Variant Press
Информация о домашних компьютерах Commodore VIC-20 и Commodore 64

Bailey, Adam J. (2007) *The Atari Landfill Revealed*. [онлайн] Archived at: <http://web.archive.org/web/20071213195747/http://atari.digital-madman.com> [Проверено: 20 января 2014]
Расследование захоронения продукции Atari на свалке

'Bally Manufacturing Corporation' (1991) *International Directory of Company Histories, Volume 3*, St. James Press, 1991. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/BALLY-MANUFACTURING-CORPORATION-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]
История компании Bally

Bloom, Steve (1983) 'Parker Brothers strikes back' *Video Games, Volume 1, Number 4, January 1983. p50-53 & 56*
Репортаж о выходе Parker Brothers на рынок домашних видеоигр

Bloom, Steve (1983) 'Video Games interview: Bill Grubb and Dennis Koble'. Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. pp22-29 & 81

Интервью с основателями компании Itagis

Brown, Z., Greenberg, D. and Rubin, J. (1982) 'Community restricts video games'. Pittsburgh Post-Gazette. 22 July 1982. p8

Правила поведения в залах игровых автоматов

Callistien, Debbie (1981) 'Belleair Bluffs receives static over video games'. The Evening Independent, St Petersburg, Florida. 21 October 1981, p12-A

Совет обсуждает контроль над залами игровых автоматов

Collins, Glenn (1981) 'Are video games harmless?'. The Spokesman-Review. Spokane, Washington. Tuesday 8 September 1981. p18

Страхи общественности по поводу видеоигр

'Commodore International Ltd' (1993) International Directory of Company Histories, Volume 7, St. James Press, 1993. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Commodore-International-Ltd-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]

История Commodore

'Computer or video games' (1983) The New York Times. 28 April 1983. [онлайн] www.nytimes.com/1983/04/28/business/computer-or-video-games.html?&pagewanted=all [Проверено 20 января 2014]

Домашние компьютеры против игровых консолей

'Control of Space Invaders and Other Electronic Games' (1981) Hansard. House of Commons debate, 20 May 1981, Vol.5, cc287-91 [онлайн] <http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other> [Проверено: 20 января 2014]

Дебаты в Парламенте Великобритании по поводу запрета Space Invaders и залов игровых автоматов

Del Giudice, Vincent and Keene, Thomas R. (2009) 'U.S. Joblessness may reach 13 percent, Rosenberg says'. Bloomberg.com. 9 November 2009. [онлайн] www.bloomberg.com/apps/news?pid=20601087&sid=aHmxIMR1DFq0 [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж в котором сравнивается уровень безработицы в начале 1980-х и в конце 2000-х

Fisher, Anne B. (1986) 'Glamour: Getting it or getting it back'. Fortune. 12 May 1986. [онлайн] http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/1986/05/12/67557/index.htm [Проверено: 20 января 2014]

Влияние, которое катастрофа оказала на компании Atari и Warner Communications

Heard, Alex (1981) 'Court to rule on age-limit law for video-game parlors'. Education Week. 16 November 1981. [онлайн] <http://www.edweek.org/ew/articles/1981/11/16/01110065.h01.html>

[Проверено: 20 января 2014]

Страхи общественности по поводу видеоигр

'Here comes...Pac-Man-imation!' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. pp44-46

Статья о мультипликационном сериале Pac-Man

Hulse, Ed (1982) 'Games go Hollywood'. Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. pp22-27 & 97

Репортаж о выходе киностудий в область видеоигр

'Indo ban on video games begin' (1981) New Straits Times. Saturday 19 December 1981, p16

Индонезия запрещает видеоигры

Jacobson, Mark (1983) 'Zen and the art of Donkey Kong'. Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. pp30-33

Интервью Юджина Джарвиса

Johnson, Tim (1981) 'Video games are targets of two ordinances in Belleair Bluffs'. St. Petersburg Times, Florida. Wednesday 18 November 1981. p9

Видеоигры сталкиваются с ограничениями

Kennedy, David (1981) 'Video games turn youths into junkies'. Boca Raton News. 16 August 1981. p8B

Страхи относительно видеоигр

Knox, Andrea (1984) 'Amusements: Pinball gains, video games lose ground in some areas'. The Evening Independent, St Petersburg, Florida. Tuesday 20 March 1984. p4-B

Как катастрофа снизила интерес залов игровых автоматов к видеоиграм

Koop, C. Everett (1982) 'Family violence: A chronic public health issue'. [Речь] Western Psychiatric Institute, Pittsburgh, Pennsylvania. 9 November 1982.

Лекция, которую прочитал министр здравоохранения США, во время которой он коснулся темы видеоигр

Koop, C. Everett (1982) 'Statement by Dr. E. Koop, Surgeon General'. [пресс-релиз] 10 November 1982.

Министр здравоохранения уточняет свои высказывания по поводу видеоигр

Kraft, Scott (1982) 'Computer game invasion at full tilt'. The Free Lance-Star. Fredericksburg, Virginia. Saturday 2 January 1982. p19

«Заболевание Space Invaders» и страхи общественности по поводу видеоигр

Lee, Jeff (1998) 'The History of Q*Bert'. Неиздано

*Создание Q*Bert*

Leibowitz, David (1983) 'Year of the home computer'. Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. pp75 & 80

Репортаж о том, как домашние компьютеры могут оказать эффект на видеоигровые консоли

'Letters to the editor' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. p8

Размышления о том, как домашние компьютеры смогут заменить игровые консоли

Mandel, Howard (1983) 'They say it ain't porno'. Video Games. Volume 1, Number 4, January 1983. pp13-14
Протесты против Custer's Revenge

McQuiddy, M.E. (1983) 'Dump here utilized'. Alamogordo Daily News, New Mexico. Sunday 25 September 1983, p1

Репортаж о захоронении на свалке продукции Atari

McQuiddy, M.E. (1983) 'City to Atari: E.T. trash go home'. Alamogordo Daily News, New Mexico. Tuesday 27 September 1983

Реакция Аламогордо на захоронение продукции Atari

'Medicine: New Maladies' (1981) Time. Monday 29 June 1981. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,951740,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Впервые описано «заболевание Space Invaders»

Miller, Jacque (1983) 'Customs bans another pornographic video game'. The Citizen. Ottawa, Canada. Tuesday 11 January 1983. p5

Запрет в Канаде игры Custer's Revenge и еще одной порнографической игры той же самой компании

Miller, Scott and Broussard, Greg (1982) Shootout: Zap the Video Games. Waxahachie, Texas: Grove Creek Publishing.

Книга с советами по прохождению аркадных игр

'New software to give life to video games systems' (1984) The Age. Sydney, Australia. Tuesday 17 January 1984, p29

Репортаж о захоронении продукции Atari в Аламогордо

Powell, Dwane (1982) 'Koop-Man'. [Cartoon] The News and Observer. Raleigh, North Carolina. 11 November 1982. p4A

Газетный комикс, реагирующий на высказывание министра здравоохранения США доктора Эверетта Купа, критикующего видеоигры

Rapoport, Roger (1983) 'A very brief video salvage game'. The Philadelphia Inquirer, 29 September 1983, pA-1

Репортаж о захоронении продукции Atari в Аламогордо

Schrage, M. (1985) 'A video star is zapped into oblivion'. The Age. Sydney, Australia. 31 December 1985. p9

Интервью с Говардом Уоршоу, создателем E.T. о катастрофе

Sharpe, Rochelle (1980) 'Councilmen line up behind computer games'. Concord Monitor. New Hampshire. Tuesday 9 December 1980. p1

Озабоченность публики видеоиграми

Stout, J. (1979) 'Pets Corner'. Liverpool Software Gazette. No. 1, November 1979. p12
The Commodore PET's performance in Europe
Sullivan, George (1983) 'Looking to the future'. Blip, Volume 1, No. 4, May 1983. pp20-21

История компании Coleco

Sunshine, Laura (1982) 'Colecovision'. Atari Inc inter-offi ce memo to Riley Rowe. 25 October 1982.
Внутренняя докладная записка компании Atari Inc. о результатах фокус-группы, на которой проводилось сравнение Colecovision и Atari 5200

Teets, John (1983) 'Plenty of video games at consumer electronics show'. Pittsburgh Post-Gazette. 2 June 1983. p24

Рост продаж видеомагнитофонов

Texas Instruments (1983) 'TI reports third quarter results'. [Press release] 28 October 1983.

Texas Instruments уходит с рынка домашних компьютеров

'Video games — are they killing rock and roll?' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. Volume 1, No. 1, November 1982. p17

Спад музыкальных продаж по сравнению с видеоиграми

'Video games banned by Suharto' (1981) New Straits Times. Wednesday 16 December 1981, p13

Запрет видеоигр в Индонезии

'Video games turned off ' (1981) Spokane Daily Chronicle, Spokane, Washington. Friday 20 November 1981. p8

Филиппины закрывают залы игровых автоматов

Williams, Dmitri (2006) 'A (brief) social history of video games'. In: Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (editor) (2006) Playing Computer Games: Motives, Responses and Consequences. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. [онлайн] <http://dmitriwilliams.com/research.html> [Проверено: 20 января 2014]

Данные по продажам видеоигр в США

Woodbury, R., Alexander, C. P. and Towle, L. (1983) 'Video games go crunch!'. Time Monday 17 October 1983. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,952210,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о том, как лопнул мыльный пузырь видеоигр

9 | ДЯДЮШКА КЛАЙВ

'\$99! Computer' (1982) Electronic Fun with Computers & Games. November 1982, Vol. 1, No. 1. pp82-86

Репортаж о выпуске Timex Sinclair 1000, североамериканской версии ZX81

'Adventure File' (1983) Micro Adventurer, Issue 1, November 1983. pp45-48

Детали о Pitania

Amis, Martin (1982) Invasion of the Space Invaders. London, UK: Hutchinson & Co.

Информация о первых европейских игровых консолях

Baer, Ralph H. (2005) Videogames: In the beginning. Springfield, New Jersey: Rolenta Press

Информация о первых европейских игровых консолях

'Clive Sinclair' (1982) Practical Computing. Volume 5, Issue 7, July 1982. [онлайн] www.worldofspectrum.org/CliveSinclairInterview1982 [Проверено: 20 января 2014]

Биография Клайва Синклера, включает в себя и его комментарий по поводу компьютера BBC

Everiss, Bruce (1980) 'Editor: 0.0'. Liverpool Software Gazette. No.3, March 1980, p4

Размышления о росте домашних компьютеров

Everiss, Bruce (1984) 'Imagine: What was the name of the game?'. Your Computer. November 1984. pp76-77

Влияние Microdigital в Ливерпуле

'Focus: Spectrum' (2000) Edge Essential Hardware Guide 2000, pp108-113

История создания ZX Spectrum

'Global underground' (2002) Edge, Issue 118, Christmas 2002, pp72-82.

Влияние, какое оказала компания Melbourne House на австралийский игровой бизнес

Liverpool Software Gazette. November 1979. No.1

Расположение Microdigital и ассортимент

Page, Barnaby (1988) 'Yes we have no mañanas'. The Games Machine, Issue 12, November 1988, pp13-14

Репортаж об испанской игровой индустрии

Rodríguez, Fernando (2003) 'Historia del software español de entretenimiento'. MSDOX. 21 February 2003. [на испанском] [онлайн] <http://archive.is/epZwp> [Проверено: 20 января 2014]

История испанской игровой индустрии

Savage, Jon (1991) *England's Dreaming: Sex Pistols and Punk Rock*. London, UK: Faber & Faber
История панк-рок движения в Великобритании

Spufford, Francis (2003) *Backroom Boys: The Secret Return of the British Boffin*. 2004 paperback edition. London, UK: Faber & Faber
Создание Elite

Stuckey, Helen and Harsel, Noé (2007) 'Hits of the 80s: Aussie games that rocked the world'. Australian Centre for the Moving Image. November 2007. [онлайн] www.acmi.net.au/hits_80s_essay.htm [Проверено: 20 января 2014]
История австралийской игровой индустрии

'The making of Football Manager' (2009) *Edge*, Issue 203, July 2009, pp106-109
Интервью с Кевином Томсом

'The making of Jet Set Willy' (2006) *Edge*, Issue 159, February 2006, pp102-105
Интервью с Мэтью Смитом

'The making of Manic Miner' (2001) *Edge*, Issue 103, November 2001, pp92-95
Интервью с Мэтью Смитом

'The Sinclair story — part one' (1985) *Crash*. No.15, April 1985. pp86-87
Исторический контекст Клайва Синклера

'The Sinclair story — part two' (1985) *Crash*. No.16, May 1985. pp126-127
Исторический контекст Клайва Синклера

'The Sinclair story — part three' (1985) *Crash*. No. 17, June 1985. pp56-57
Исторический контекст Клайва Синклера

'The Sinclair story — part four: The Televisionary' (1985) *Crash*, No. 18, July 1985. pp68-69
Исторический контекст Клайва Синклера

'The wisdom of Matthew Smith' (2004) *Retro Gamer*. Issue 7, August 2004, pp26-29
Интервью с Мэтью Смитом

Thumb Candy (2000) [ТВ-программа] London, UK: Channel 4. 31 March 2001. GMT: 23.35
Интервью с Мэтью Смитом

Veronis, Dr Andrew M. (1980) 'Etcetera'. *Liverpool Software Gazette*. No.3, March 1980, pp79-80
Реакция на запуск ZX80

World of Spectrum (дата не указана) [онлайн] www.worldofspectrum.org [Проверено: 20 января 2014]

Источник непроверенных данных о росте британской игровой индустрии. Аналитика автора

10 | ФРАНЦУЗСКАЯ ЧЕРТА

'24 Ordinateurs' (1983) [на французском] Tilt, Issue 8, November/December 1983, pp142-165
Домашние компьютеры доступные во Франции в 1983 году

Amstrad '2690F' (1985) [Реклама] [на французском] Tilt, Issue 25, October 1985, p17
Продажи СРС во Франции

Bagnall, Brian (2007) *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg, Manitoba, Canada: Variant Press
История Commodore

Chevènement, Jean-Pierre (1985) 'I.P.T.: y'a un micro dans le potache' [на французском] Tilt, Issue 24, September 1985, pp8-10
Интервью с французским министром образования о компьютерах в государственных школах

Commercial Breaks: The Battle for Santa's Software (1984) [ТВ-программа] London, UK: BBC 2. 13 December 1982. GMT: 20.00
Документальный фильм о британских издательствах Imagine Software и Ocean Software

Curry, Andrew (2009) 'Monopoly killer: Perfect German board game redefines genre'. Wired. 23 March 2009. [онлайн] www.wired.com/gaming/gamingreviews/magazine/17-04/mf_settlers?currentPage=all [Проверено: 20 января 2014]
Общий взгляд на культуру немецких настольных игр

Davies, Jonathan (1991) 'Just why are French games so weird?'. Amiga Power, Issue 6, October 1991, pp74-77.
Британский взгляд на французские игры

Debord, Guy (1967) *The Society of the Spectacle*. Translated by Donald Nicholson-Smith (1994). New York, New York: Zone Books
Дебор, Ги [1967] «Общество спектакля». Перевод Антона Уриновского (2011), издательство «Опустошитель» (г. Санкт-Петербург)
Манифест ситуационистов

Delalandre, Jean-Philippe (1986) 'Descente chez le créateur du mois' [на французском] Tilt, Issue 35, October 1986, p21
Биография Жана-Луи ле Бретона

Delcourt, Guy (1984) 'La puce aux oeufs d'or' [на французском] Tilt, Issue 14, July/August 1984, pp16-22 & 82-83
Сравнение состояния французской видеоигровой индустрии с английской и американской

'Eurovision' (1988) Crash, Issue 59, December 1988, pp120-122

Репортаж о европейских игровых издательствах находящихся вне Великобритании

Everiss, Bruce (2008) 'Piracy, Imagine Software and the Megagames'. Bruce on Games [блог]. 25 March 2008. [онлайн] www.bruceongames.com/2008/03/25/piracy-imagine-software-and-the-megagames [Проверено: 20 января 2014]

Мнение Брюса Эверисса по поводу пиратства видеоигр и рассказ о кончине Imagine

Gros Pixels (дата не указана) [на французском] [онлайн] www.grospixels.com [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст французских компьютеров и игровых консолей

Harbonn, Jacques (1985) 'Malédiction!' [на французском] Tilt, Issue 25, October 1985, pp119-120

Краткое описание Môme les Pommes de Terre ont des Yeux

'Hector, L'ordinateur qui a la peche' (1983) [реклама] [на французском] Tilt, Issue 8, November/December 1983, pp42-43

Реклама французского домашнего компьютера Hector

Hussey, Andrew (2001) The Game of War: The Life and Death of Guy Debord. 2002 paperback edition. London, UK: Pimlico

Биография Ги Дебора и детали майских беспорядков 1968 года во Франции

'Infogrames Entertainment S.A.' (2001) International Directory of Company Histories, Vol. 35, St James Press. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Infogrames-Entertainment-SA-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]

История Infogrames

Jean-Louis Le Breton (дата не указана) [персональный сайт] [на французском] www.jeanlouislebreton.com [Проверено: 20 января 2014]

Биографическая информация

Kean, Roger (1984) 'The biggest commercial break of them all'. Crash, No. 12, Christmas Special. pp60-64

Коллапс Imagine

'L'Aigle d'Or: Ça plane pour lui' (1984) [на французском] Tilt, Issue 12, May 1984, p54

Упоминает реакцию на L'Aigle d'Or

Labaille, Louise (1983) 'Aux Commandes du G7200'. [на французском] Tilt, Issue 3, January/February 1983, pp38-39

Информация о консоли Videopac G7200 и рост популярности домашних компьютеров

Lange, Andreas (2002) 'Report from the PAL zone'. In: King, Lucien (editor) (2002) Game On: The History and Culture of Videogames. London, UK: Laurence King Publishing, pp46-55

Краткий обзор истории видеоигр в Европе

'Le Crime du Parking' (1985) [на французском] Tilt, Issue 24, September 1985, p41

Рецензия на игру

'Loricels: L'année de toutes les ouvertures' (1985) [на французском] Tilt, Issue 25, October 1985, p25

Компания Loricels о своих планах по завоеванию Европы

Old Computers (дата не указана) [онлайн] <http://old-computers.com> [Проверено: 20 января 2014]

Информация о европейских домашних компьютерах и консолях

Page, Barnaby (1987) 'The budget boom'. Crash, Issue 45, October 1987. pp45-46.

Рост популярности бюджетных игр в Великобритании

'The history of Future Crew' (1997) [онлайн] www.defacto2.net/apollo-x/fc.htm [Проверено: 20 января 2014]

История демо-сцены

'Rush sur run' (1983) [на французском] Tilt, Issue 6, July/August 1983, p14

Новость, отмечающая использование печатных французских инструкций для игр на английском языке вместо перевода текста в самой игре

Savage, Jon (1991) England's Dreaming: Sex Pistols and Punk Rock. London, UK: Faber & Faber

История панк-рок-движения в Великобритании, также охватывает майские беспорядки 1968 года

Siegler, Joe (1998) 'Remedy Entertainment & Future Crew'. 26 August 1998 [онлайн] www.3drealms.com/news/1998/08/remedy_entertai_1.html [Проверено: 20 января 2014]

Объясняет связь между Future Crew и Remedy Entertainment

'Standard European' (1983) [на французском] Tilt, Issue 6, July/August 1983, p14

Репортаж о французской консоли Jorac

Stilphen, Scott (2004) 'DP Interviews...Anthony Weber'. Digital Press. [онлайн] www.digitpress.com/library/interviews/interview_anthony_weber.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с создателем Galactic Chase

'Ubi Soft Entertainment S.A.' (2001) International Directory of Company Histories, Vol. 41, St James Press. [онлайн] www.fundinguniverse.com/company-histories/Ubi-Soft-Entertainment-SA-Company-History.html [Проверено: 20 января 2014]

История Ubisoft

11 | МАКИНТОШИЗАЦИЯ

Adlum, Eddie (1986) 'A trip to the 1986 JAMMA arcade game show, part 1'. RePlay (из номера вышедшего в конце 1986 года). As reproduced by GameSetWatch (8 January 2009) [онлайн] www.gamesetwatch.com/2009/01/replay_mag_article_contact_the.php [Проверено: 20 января 2014]
Репортаж о восторгах индустрии по поводу Out Run

Arcade History (дата не указана) [онлайн] www.arcade-history.com [Проверено: 20 января 2014]
Информация об аркадных играх

Ardaï, Charles (1986) 'Year in review'. Computer Gaming World, Issue 33, December 1986, pp20-21 & 24-26
Влияние компьютера Macintosh на видеоигры

'Atari talks Gauntlet, Paperboy' (1986). RePlay, January 1986. As reproduced by GameSetWatch (26 June 2007) [онлайн] www.gamesetwatch.com/2007/06/column_replay_atari_talks_gaun.php#more [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Atari Games в котором рассказывается об успехе игры Gauntlet

Barton, Matt and Loguidice, Bill (2009) 'The history of the Pinball Construction Set: Launching millions of creative possibilities'. Gamasutra. 6 February 2009. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/3923/the_history_of_the_pinball_.php [Проверено: 20 января 2014]
Pinball Construction Set и влияние

Vostok Inc and Fukuda, Miki (editors) (2000) Bit Generation 2000. Kobe, Japan: Kobe Fashion Museum
Биография Ю Судзуки

Boosman, Frank (1986) 'Designer profile: Chris Crawford'. Computer Gaming World, Issue 33, December 1986, p49
Интервью с разработчиком Balance of Power

Boosman, Frank (1987) 'Designer profile: Chris Crawford (Part 2)'. Computer Gaming World, Issue 34, January/February 1987, pp56-59
Интервью с разработчиком Balance of Power

Bunten, Dan (1984) 'Dispatches: Insights from the strategy game design front — M.U.L.E. Designer notes'. Computer Gaming World, Volume 4, No. 2, April 1984, pp17 & 42
Размышления о разработке M.U.L.E.

Cignarella, Patricia (1989) 'Marketing Computer's cover story on Roberta Williams'. Sierra News Magazine. Volume 2, No. 2, Autumn 1989. pp22-25
Интервью с Робертой Уилльямс

Cousins, Mark (2004) *The Story of Film*. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books
Система голливудских студий

Croft, Martin (1985) 'So long, and thanks for the adventure'. *Micro Adventurer*, Issue 16, February 1985. pp9-10
Интервью с Дугласом Адамсом об игре Hitchhiker's Guide to the Galaxy выпущенной компанией Infocom

Davies, Jonti (2008) 'The making of: OutRun'. *Retro Gamer*, Issue 54, August 2008, pp26-31
Интервью с Ю Судзуки

Ferrell, Keith (1987) 'The future of computer games'. *Compute!*, Issue 90, November 1987, p14
Размышление о состоянии индустрии времен после случившейся катастрофы

Gaddis, John Lewis (2005) *The Cold War*. 2007 edition. London, UK: Penguin Books
История холодной войны

Hague, James (editor) (1997) *Halcyon Days: Interviews with Classic Computer and Video Game Programmers*. Бесплатная веб-версия 2002. Dadgum Games. [онлайн] www.dadgum.com/halcyon [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Дэни Бунтен Берри

Hang-On (1985) [рекламный буклет] Sega
Исторический контекст игрового автомата Hang-On

Jong, Philip (2006) 'Roberta Williams'. *Adventure Classic Gaming*. 12 March 2010. [онлайн] www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/198 [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Робертой Уилльямс

'Masters of the arts' (2009) *Edge*, Issue 200, April 2009. pp66-73
Интервью с Трипом Хоукинсом

'Missing in action' (2000) *Edge*, Issue 92, Christmas 2000. pp76-83
Биография Дугласа Энгельбартом

Moriarty, Brian (1998) 'Dani Bunten: Lifetime Achievement Award'. [презентация] *Computer Game Developers Association Awards*, Long Beach, California, 7 May 1998. [онлайн] www.anticlockwise.com/dani [Проверено: 20 января 2014]
Размышления об играх Дэни Бунтен Берри

'Out Run' (1986) [Рекламный буклет] Sega Europe
Альпы и юг Франции в игре

Rheingold, Howard (1991) *Virtual Reality*. 1992 edition. London: Mandarin Paperbacks.

История графических интерфейсов

Smithe, Nancy (1989) 'Roberta Williams: The storyteller who started it all'. Sierra News Magazine. Volume 2, No. 2, Autumn 1989. pp3 & 35-37

Интервью с Робертой Уильямс

Szczepaniak, John (2006) 'Mechanical Donkeys'. The Gamer's Quarter. Issue 6, 3rd Quarter 2006, pp66-81

Интервью с людьми, причастными к созданию M.U.L.E.

'Time-Zone: An interview with Roberta Williams' (1982) Computer Gaming World, Volume 2, No. 3, May/June 1982. pp14-15

Интервью с Робертой Уильямс

Williams, Dmitri (2006) 'A (brief) social history of video games'. In: Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (editors) (2006) Playing Computer Games: Motives, Responses and Consequences. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. [онлайн] <http://dmitriwilliams.com/research.html> [Проверено: 20 января 2014]

Цифры касающиеся американской игровой индустрии

12 | ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПРОДАЖИ КОНТЕНТА

'Agog over new computer game' (1988) New Straits Times. Malaysia. Tuesday 23 February 1988, p12

Реакция японцев на выход Dragon Quest III

Allison, Anne (2004) 'Cuteness as Japan's Millennial product'. In: Tobin, Joseph (editor) (2004) Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. Durham, North Carolina: Duke University Press, pp34-49

Влияние «умильности» в Японии

Anderson Jr, Larry and Amos, Ryan (2003) Intellivision FAQ v6.0. [онлайн] www.gamefaqs.com/console/intellivision/file/916427/2894 [Просмотрено: 20 января 2014]

Информация о Bandai Intellivision

Ashcraft, Brian (2009) 'Rare games officially banned in Japan'. Kotaku. 2 June 2009. [онлайн] <http://kotaku.com/5275409/rare-games-officially-banned-in-japan> [Проверено: 20 января 2014]

Скандал с RareLay

'Behind the scenes: Bomberman' (2008) GamesTM, Issue 74, September 2008, pp134-137

История игрового сериала Bomberman

'Bishojo game' (дата не указана) Economicexpert.com. [онлайн] www.economicexpert.com/a/Bishojo:game.html [Проверено: 20 января 2014]

Информация о бисёдзё гэму

Wostok Inc and Fukuda, Miki (editors) (2000) Bit Generation 2000. Kobe, Japan: Kobe Fashion Museum

История видеоигр с точки зрения японцев

Brown, Damon (2008) Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture. Port Townsend, Washington: Feral House

Исторический контекст бисёдзё гэму

Chaplin, Heather and Ruby, Aaron (2005) Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment and Big Bucks in the Videogame Revolution. 2006 paperback edition. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books

Биография Сигэру Миямото

'Consoles: Release Timeline' (дата не указана) Japan-Games.com. [онлайн] www.japan-games.com/wiki/pmwiki.php?n=Consoles.ReleaseTimeline [Проверено: 20 января 2014]

Даты выхода японских консолей

Crigger, Lara (2007) 'Searching for Gunpei Yokoi'. The Escapist, 6 March 2007. [онлайн] www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_87/490-Searching-for-Gunpei-Yokoi [Проверено: 20 января 2014]

Объяснение философии Гумпэя Ёкои

'East is Eden: A journey into the heart of Japanese game culture' (2002) Edge, Issue 108, March 2002, pp52-63

Исследование вкусов японских геймеров

Gameheadz: History of Video Games (2003) Discovery Channel [TV broadcast]

Интервью с Сигэру Миямото

Gielens, Jaro (2000) Electronic Plastic. Berlin, Germany: Die Gestalten Verlag

Информация о Game & Watch и остальных японских карманных консолях

Goto, Hiroshige (2006) 'Interview with Nintendo president Satoru Iwata'. [на японском] PC Watch. 6 December 2006. [онлайн] <http://pc.watch.impress.co.jp/docs/2006/1206/kaigai324.htm> [Проверено: 20 января 2014]

Вера Nintendo в теорию разработки Гумпэя Ёкои

Hatano, Yoshiro and Shimazaki, Tsuguo (1997) 'Japan (Nippon)'. In: Francoeur, Robert T. (editor) (1997) The International Encyclopedia of Sexuality, Volume I-IV. New York, New York: The Continuum Publishing Company. [онлайн] www2.hu-berlin.de/sexology/IES/japan.html#0 [Проверено: 20 января 2014]

Взаимоотношения полов и сексуальность в Японии

Iwabuchi, Koichi (2002) *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, North Carolina: Duke University Press.

Культурные взаимодействия с Азией и послевоенным Западом

Iwabuchi, Koichi (2004) 'How 'Japanese' is Pokémon?'. In: Tobin, Joseph (editor) (2004) *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Durham, North Carolina: Duke University Press, pp53-79

Японская популярная культура

'Iwata asks — Punch-Out!!' (2009) Wii.com. 7th August 2009 [онлайн] <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/punchout/0/0> [Проверено: 20 января 2014]

Детали об игре EVR Race

Jackson, David S. (1996) 'The Spielberg of video games'. Time. 20 May 1996. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,984568,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Сигэру Миямото

'Japan bans rape-simulation video games' (2009) Fox News. 5 June 2009. [онлайн] www.foxnews.com/story/0,2933,525228,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Скандал с игрой RareLay

Kelts, Roland (2006) *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded the U.S.*. 2007 paperback edition. New York, New York: Palgrave Macmillan

Влияние японской культуры на Северную Америку

Kent, Steven L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York, New York: Three Rivers Press

История Nintendo

Kohler, Chris (2005) *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Обзор японской игровой культуры

Masuyama (2002) 'Pokémon as Japanese culture?'. In: King, Lucien (editor) (2002) *Game On: The History and Culture of Videogames*. London, UK: Laurence King Publishing, pp34-43

Японская популярная культура и видеоигры

Lieu, Tina (1997) 'Where have all the PC games gone?'. Japan Inc. August 1997. [онлайн] www.japaninc.com/cpj/magazine/issues/1997aug97/0897pcgames.html [Проверено: 20 января 2014]

Игры на персональных компьютерах в Японии

Lunsing, Wim (2006) 'Yaoi ronso: Discussing depictions of male homosexuality in Japanese girls' comics, gay comics and gay pornography'. *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*. Issue 12, January 2006. [онлайн] <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html> [Проверено: 20 января 2014]

Объяснение японской гомосексуальной манги

McCloud, Scott (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, New York: HarperPerennial

Различия в американских и японских комиксах

McCurry, Justin (2009) 'Japan under pressure to clamp down on child pornography'. *Guardian.co.uk*. 11 May 2009. [онлайн] www.guardian.co.uk/world/2009/may/11/japan-child-pornography [Проверено: 20 января 2014]

Скандал с игрой RareLay

McLelland, Mark (2005) *Queer Japan from the Pacific War to the Internet Age*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers

Гомосексуальность в послевоенной Японии

McLelland, Mark (2006) 'A short history of hentai'. *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, Issue 12, January 2006. [онлайн] <http://intersections.anu.edu.au/issue12/mcllelland.html> [Проверено: 20 января 2014]

История бисёдзё

McRoy, Jay (editor) (2005) *Japanese Horror Cinema*. Honolulu, Hawaii: University of Hawai'i Press

Исторический контекст атаку и японского подхода к технологиям

Moosa, Eugene (1983) 'Japanese video junkies turning to crime to support their habit'. *The Ledger*. Lakeland, Florida. Friday 11 February 1983, p8D

Количество работающих в Японии залов игровых автоматов

Nintendo of America (2008) 'Biography of Shigeru Miyamoto'. [Пресс-релиз] Nintendo of America, July 2008.

История карьеры Сигэру Миямото

'Nintendon't' (2007) *GamesTM*, Issue 63, October 2007, pp156-161

История Nintendo

Old Computers (дата не указана) [онлайн] <http://old-computers.com> [Проверено: 20 января 2014]

Информация о японских компьютерах и консолях

Outrageous Fortunes: Nintendo [ТВ-программа] London, UK: BBC Three. Monday 19th April 2004, 9pm.

Исторический контекст истории Nintendo

Palmer, Edwina (editor) (2005) *Asian Futures, Asian Traditions*. Folkestone, Kent: Global Oriental

Размышления на тему культуры в Японии в 1980-х

Perry, David and DeMaria, Rusel (2009) *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*.

Boston, Massachusetts: Course Technology

Размышления на тему японских ролевых игр

Pollack, Andrew (1984) 'The keyboard stymies Japan'. The New York Times. 7 June 1984. pD-17

Языковые проблемы лежащие в основе японских компьютерных систем

Porter, Michael E. et al (2009) The Video Games Cluster in Japan. [онлайн] www.isc.hbs.edu/pdf/Student_Projects/Japan_Video_Games_2009.pdf [Проверено: 20 января 2014]

Цифры японской игровой индустрии, включая популярность ролевых игр

Richards, Evelyn (1983) 'Cracking Japan computer market surely no fast-food undertaking'. Sunday Deseret News. Salt Lake City, Utah. Sunday 6 November 1983. p6M

Домашние компьютеры в Японии в начале 1980-х

'Rising Sun: How Japan stole the videogame industry' (2002) Edge, Issue 108, March 2002, pp68-77

История японской видеоигровой индустрии

Sheff, David (1994) Game Over: Nintendo's Battle to Dominate an Industry. 1999 Arcade edition. London, UK: Hodder and Stoughton

Шефф, Дэвид (2014) «Game Over: Как Nintendo захватила мир». Перевод Ильи Воронина, издательство «Белое яблоко» (г. Москва)

История Nintendo

'The history of Epoch Co.' (2010) Epoch. [на японском] <http://epoch.jp/info/ep02.html> [Проверено: 20 января 2014]

Краткая история Epoch

'The making of The Black Onyx' (2008) Edge, Issue 185, February 2008, pp102-105

Интервью с Хэнком Роджерсом

'World News' (1988) Nintendo Power, No. 1, July/August 1988, p92

Популярность Dragon Quest III в Японии

13 | Я МОГ БЫ ПОКЛЯТЬСЯ, ЧТО СЕЙЧАС 1983 ГОД

'Absolutely brilliant!' (1992) Amiga Power, Issue 9, January 1992. pp86-90

Интервью с Codemasters

'An audience with Richard Darling' (1999) Edge, Issue 75, September 1999, pp118-123

Интервью с Ричардом Дарлингом из Codemasters

Blomquist, Cord and Lehrer, Eli (2007) Politically Determined Entertainment Ratings and How to Avoid Them. Issue Analysis No. 12, December 2007. Washington, DC: Competitive Enterprise Institute

Политики о кодексе комиксов и Кодексе Хейса

Brown, Damon (2008) *Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture*. Port Townsend, Washington: Feral House, p66

Нинтендовские требования к играм

Burstein, Daniel (1989) 'A yen for New York: What the Japanese own — what they're after' *New York*. 16 January 1989, pp27-36

Статья о японском влиянии на Нью-Йорк

Code of the Comics Magazine Association of America Inc., adopted October 26, 1954 (1954) In: Senate Committee on the Judiciary (1955) *Comic Books and Juvenile Delinquency: Interim Report*. Washington, DC: United States Government Printing Office

Кодекс комиксов

'Company lookback: Codemasters' (2003) *GamesTM*, Issue 7, June 2003, pp144-147

История компании Codemasters

'Console yourself' (2008) *GamesTM*, Issue 66, January 2008, pp158-163

Информация о консоле Amstrad GX4000

Cousins, Mark (2004) *The Story of Film*. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books

Кодекс Хейса и его эффекты

Crudele, John (1988) 'Video-game comeback'. *New York*. 25 January 1988, p20

Репортаж о возвращении видеоигровых консолей

De Gale, Luther (1988) 'Whatever happened to the Nintendo?'. *The Games Machine*, Issue 11, October 1988. pp27-28

Неудача Nintendo в завоевании Европы

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne

Выход Sega Master System в США

'Dust to dust, attics to attics?' (1987) *The Games Machine*, Issue 1, October/November 1987, pp29-31

Европейский взгляд на возвращение игровых консолей

Farnham, Alan et al (1987) 'Video games make a Christmas comeback'. *Fortune*. 7 December 1987.

[онлайн] http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/1987/12/07/69967/index.htm

[Проверено: 20 января 2014]

Возвращение видеоигровых консолей

Get into the World of Nintendo (1990) [каталог] Nintendo of America

Вложение в журнал Nintendo Power, в котором демонстрировался весь диапазон нинтендовского мерчендайза, доступного в США в конце 1980-х

Glasser, Ray and Vvol, Art (1987) 'Inside the 1987 Consumer Electronics Show'. [онлайн-видео] www.youtube.com/watch?v=Jm-485Khm6E [Проверено: 20 января 2014]

Технологии демонстрировавшиеся на выставке Consumer Electronics Show в 1987 году

Gros Pixels (дата не указана) [на французском] [онлайн] www.grospixels.com [Проверено: 20 января 2014]

Информация о консоли Amstrad GX4000

Held, Tom (1988) 'TV video games are elusive target'. Milwaukee Sentinel. Tuesday 20 December 1988. p1 & 9

Ограниченные поставки нинтендовской продукции в американские магазины

Herz, J.C. (1997) Joystick Nation. London, UK: Abacus

Масштабы действия Nintendo в США

Jackson, David S. (1996) 'The Spielberg of video games'. Time. 20 May 1996. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,984568,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Биография Сигэру Миямото

Jansen, Marius B. (2000) The Making of Modern Japan. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press, Harvard University Press

История Японии после Второй мировой войны

'Japanese will play at bashing: Computer game will offer 400 ways to slam their own country' (1992) Morning Star. Wilmington, North Carolina. Friday 13 March 1992. p3A

Репортаж о старте анти-японской кампании

Kean, Roger and Wild, Nik (1988) 'Ultimaely playing a Rare game' The Games Machine, Issue 4, March 1988, pp27-34

Интервью с компанией Rare

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

Рост доминирования Nintendo в США и последовавшие за этим судебные иски

Kim, Min-kyu and Park, Tae-soon (2006) Between Censorship and Rating: State of Global Screening Systems. Seoul, South Korea: Korea Game Development Institute

Изучение этических кодексов, таких как кодекс Хейнс и их взаимоотношение с видеоиграми

Kohler, Chris (2005) *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Биография Сигэру Миямото о краткий экскурс в сериал Super Mario Bros.

Koster, Raph (2005) *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, Arizona: Paraglyph Press

Эффект ввода Кодекса комиксов на комикса

Lindstron, Bob (1991) 'The gaming globe: different cultures play different games. Or do they?'. *Compute!*, Issue 125, January 1991. p74

Американский взгляд на европейскую игровую сцену конца 1980-х и начала 1990-х

Американский взгляд на европейскую игровую сцену конца 1980-х и начала 1990-х

Matthew, Eric (1991) 'If I'd known then...'. *Amiga Power*, Issue 2, June 1991. pp72-3

Размышления The Bitmap Brother о своих играх

McGill, Douglas C. (1988) 'Nintendo scores big'. *The New York Times*. 4 December 1988. p31

Успех Nintendo в перезапуске игровых консолей

McGill, Douglas C. (1989) 'A Nintendo labyrinth filled with lawyers, not dragons'. *The New York Times*. 9 March 1989. pA1

Судебная война между Atari Games и Nintendo

Meigs, James B. (1987) 'Home video: Games bounce back'. *Popular Mechanics*. Volume 164, No. 10, October 1987. p28

Репортаж о возвращении игровых консолей

Moore, Lucy (2008) *Anything Goes: A Biography of the Roaring Twenties*. London, UK: Atlantic Books, pp112-3

Имидж Голливуда как «города грехов» и создание Кодекса Хейса

'Mr Sugar, it's triplets' (1990) *The Games Machine*. Issue 34, September 1990, pp14-5

Репортаж о консоли Amstrad GX4000

'Nintendo is sued by Atari' (1989) *The New York Times*. 2 February 1989. pD13

Судебный иск со стороны Atari Corporation и Atari Games поданный против Nintendo

Nintendo of America (дата не указана) 'Nintendo's History'. [Информация для прессы]

История Nintendo

Page, Barnaby (1988) 'The Konix console — it's brilliant!'. *The Games Machine*. Issue 12, November 1988. pp8-9

Обзор не вышедшей консоли Konix

'Playing dirty in video games?' (1989) *St Petersburg Times*. St Petersburg, Florida. 8 December 1989.

Section E, page 1

Сенатор от демократов задается вопросом о доминировании Nintendo в американской видеоигровой индустрии

Provenzo Jr, Eugene (1991) Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press

Юджин Провензо объясняет успех Nintendo в США

Ramirez, Anthony (1990) 'Court backs Nintendo on video-game suits'. The New York Times. 15 March 1990. pD5

Судебная тяжба Atari Games против Nintendo

Rosenthal, Marshal M. (1989) 'A tale of two Ataris: Lawsuit update and exclusive interview'. The Games Machine, Issue 17, April 1989, p13

Репортаж о судебной тяжбе Atari против Nintendo

Sanger, David E. (1992) 'He may buy the team and not see the game'. Pittsburgh Post-Gazette. 10 February 1992, p2

Репортаж о покупке Хироси Ямаути бейсбольной команды «Seattle Mariners»

Sheff, David (1994) Game Over: Nintendo's Battle to Dominate an Industry. 1999 Arcade edition. London, UK: Hodder and Stoughton

Шефф, Дэвид (2014) «Game Over: Как Nintendo захватила мир». Перевод Ильи Воронина, издательство «Белое яблоко» (г. Москва)

История Nintendo

Smith, Steve (1986) 'Atari, Sega and Nintendo plan comeback for video games'. HFD — The Weekly Home Furnishings Newspaper. 23 June 1986. [онлайн] As reproduced at: www.escalonimaginario.com/elafountain/comeback.html [Проверено: 20 января 2014]

Новость о том, как видеоигры стали возвращаться в дома американцев

'The motion picture production code of 1930 (Hays Code)' (1930) Association of Motion Picture Producers and the Motion Picture Producers and Distributors of America. [онлайн] Онлайн-копия: www.artsreformation.com/a001/hays-code.html [Просмотрено: 20 января 2014]

Оригинал Кодекса Хейса

'The Nintendo Entertainment System' [Advert by Nintendo of America] New York. 25 November 1989. pp12-13

В рекламой кампании, Nintendo делает ставку на R.O.B.

'The original good egg' (2006) Retro Volume 2: The Ultimate Retro Companion from GamesTM. Bournemouth, UK: Imagine Publishing. pp12-17

История Dizzy

'The power generation' (1989) The Games Machine, Issue 16, March 1989. pp16-19
Статья о консоли Konix Multi-System

"Волшебник"(1989) [фильм] Режиссер: Тодд Холланд. Universal Pictures.
Рекламный фильм Nintendo

Tobin, Joseph (editor) (2004) Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. Durham, North Carolina: Duke University Press
Информация об американских страхах по поводу Японии в конце 1980-х

'Urge parents to ban death games' (1988) The Bryan Times. Bryan, Ohio. 19 November 1988. Entertainment section, p4
Национальная Коалиция по проблемам «экранного насилия» нацелилась на Nintendo

'Video game industry eyes comeback' (1986) Ocala Star-Banner. Ocala, Florida. Sunday 28 September 1986. p8B
Возвращение видеоигровых консолей

'Video games come back from brink' (1987) Milwaukee Sentinel. Wednesday 3 December 1987. Part 4, p10
Репортаж о возвращении видеоигровых консолей

Watson, Tom (1991) 'Renegade and The Bitmap Brothers'. Amiga Power, Issue 1, May 1991. pp70-74
Интервью с The Bitmap Brothers

Williams, Dmitri (2002) 'Structure and competition in the US home video game industry'. JMM — The International Journal on Media Management. Volume 4, No. 1, pp41-54
Размышления об истории американской видеоигровой индустрии

14 | ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФИЛЬМЫ

'Agreement regarding the confidentiality of information' (1983) Amiga Corporation and Atari Inc. [Внутренний документ компании] 21 November 1983
Внутренний документ Atari Inc. о сделке компании с Amiga Corporation

Atari Inc & Lucasfilm (1984) 'Sound effects add new excitement to galactic gameplay'. [Пресс-релиз] Issued: 8 May 1984. [онлайн] <http://peterlangston.com/LFGames/PRSound.html> [Проверено: 20 января 2014]
Появление Lucasfilm Games и их подход к созданию игр, больше напоминавший кинематографический

Bagnall, Brian (2007) On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore. Winnipeg, Manitoba, Canada: Variant Press
История Commodore Amiga

'Behind the scenes: Maniac Mansion + Day of the Tentacle' (2007) GamesTM, Issue 63, October 2007, pp142-147

Создание компанией Lucasfilm игровой системы SCUMM в своих приключенческих играх

Bielby, Matt (1991) 'The force: The Lucasfilm interview'. Amiga Power, Issue 7, November 1991, pp70-74
Интервью с Дугом Гленом, представителем компании Lucasfilm

Defender of the Crown (1986) [Video game manual] [Amiga] Cinemaware
Рассказ о видении Cinemaware

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) High Score! The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne
Реклама Infocom «Мы освободили мир» и исторический контекст Lucasfilm и Cinemaware

Greer, Jonathan (1984) 'Star Wars creator teams up with Atari'. San Jose Mercury News, 9 May 1984. [онлайн] <http://peterlangston.com/LFGames/SJMN19840508.html> [Проверено: 20 января 2014]
Связь Lucasfilm Games с кинобизнесом

Grimes, William (1993) 'When the film audience controls the plot'. The New York Times, 13 January 1993. pC15
Исторический контекст консоли NEMO компании Hasbro

Jacob, Bob (1991) 'If I'd known then...'. Amiga Power, Issue 7, November 1991, pp76-77
Соучредитель Cinemaware размышляет о играх своей компании

'Jay Miner interview, Pasadena, September 1992' (1992) Craig's Retro Computing Page [онлайн] www.craigretrocomputingpage.com/jaystale/jaystale.html [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Джейм Майнером, создателем компьютера Commodore Amiga

Katz, Arnie (1984) 'Lucasfilm premieres first two games: Can it become a force in electronic gaming?'. Electronic Games, September 1984. [онлайн] www.atarihq.com/othersec/library/lucasfilm.html [Проверено: 20 января 2014]
Репортаж о запуске Lucasfilm Games

Katz, Arnie (1988) 'The Cinemaware story'. ST-Log, Issue 18, April 1988, p81
Рост Cinemaware

Mechner, Jordan (1985-1993) Old Journals. [онлайн] <http://jordanmechner.com/old-journals> [Проверено: 20 января 2014]
Детали о разработке игры The Prince of Persia

Reimer, Jeremy (2007) 'A history of the Amiga, part 1: Genesis'. Ars Technica. 1 August 2007. [онлайн] <http://arstechnica.com/hardware/news/2007/07/a-history-of-the-amiga-part-1.ars> [Проверено:

20 января 2014]

История Commodore Amiga

Rinzler, J.W. (2007) *The Making of Star Wars*. 2008 Edition. London, UK: Ebury Press

Исторический контекст о спецэффектах в фильмах «Звездные войны»

Rubin, Michael (2006) *Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution*. Gainesville, Florida: Triad Publishing

История Lucasfilm and Lucasfilm Games

Smith, Rob (2008) *Rogue Leaders: The Story of LucasArts*. London, UK: Titan Publishing Group

История Lucasfilm Games

‘Ten tips from the programming pros: Secrets from Lucasfilm’s Game Group’ (1984) Atari Connection, Spring 1984, pp34–35 [онлайн] <http://peterlangston.com/LFGames/TenTips.html> [Проверено: 20 января 2014]

Команда Lucasfilm Games рассказывает о своем понимании игрового дизайна

‘The making of Maniac Mansion’ (2005) Edge, Issue 151, July 2005, pp104–109

Статья о создании первой игры Lucasfilm, в которой использовалась система SCUMM

Vinciguerra, Rev. Robert A. (2008) ‘Where are they now? Nolan Bushnell’s Axlon’. The Rev. Rob Times, 17 January 2008 [онлайн] www.revrob.com/content/view/112/52 [Проверено: 20 января 2014]

Взгляд Нолана Бушнелла на Axlon

15 | АХ! ВЫ, ДОЛЖНО БЫТЬ, БОГ!

Carless, Simon (2006) ‘Being Peter Molyneux’. Gamasutra, 31 October 2006. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/1791/being_peter_molyneux.php [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Питером Молинью

Chaplin, Heather and Ruby, Aaron (2005) *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment and Big Bucks in the Videogame Revolution*. 2006 paperback edition. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books

Биография Уилла Райта

Bielby, Matt (1991) ‘Peter Molyneux, what have you started?’. Amiga Power, Issue 5, September 1991, pp56–59

Репортаж о росте популярности «игр бога», который случился после выхода Populous

Bunten Berry, Dani (no date) *Game Design Memoir* [онлайн] www.anticlockwise.com/dani/personal/biz/memoir.htm [Просмотрено: 20 января 2014]

Взгляд Дэни Бунтен Берри на свою игру Seven Cities of Gold

Edwards, Benj (2007) 'The history of Civilization'. Gamasutra, 18 March 2003. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php [Просмотрено: 20 января 2014]
История Sid Meier's Civilization

Herz, J.C. (1997) Joystick Nation. London, UK: Abacus
Интервью с Уиллом Райтом

Gardner, Martin (1970) 'Mathematical Games: The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game Life'. Scientific American, Issue 223, October 1970, pp120-123
Информация об оригинальной версии Life

Gorenfeld, John (2003) 'Get behind the M.U.L.E.'. Salon.com, 18 March 2003. [онлайн] <http://dir.salon.com/story/tech/feature/2003/03/18/bunten/index.html> [Проверено: 20 января 2014]
Биография Дэни Бунтен Берри

Hague, James (editor) (1997) Halcyon Days: Interviews with Classic Computer and Video Game Programmers. Бесплатная веб-версия 2002. Dadgum Games. [онлайн] www.dadgum.com/halcyon [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Дэни Бунтен Берри

Hunt, Stuart (2008) 'In the chair with...Will Wright'. Retro Gamer. Issue 47, January 2008, pp56-59.
Интервью с Уиллом Райтом

Molyneux, Peter (1991) 'If I'd known then...'. Amiga Power, Issue 1 May 1991, p112
Мнение Питера Молиньё о своих первых играх, включая Populous

'PC Retroview: Dune II' (2000) IGN: UK Edition. 13 July 2000 [онлайн] <http://uk.pc.ign.com/articles/082/082093p1.html> [Проверено: 20 января 2014]
Создание Dune II

Pullin, Keith (2002) 'Games that changed the world: Sid Meier's Civilization'. PC Zone, Issue 121, November 2002. pp150-153
История игры Civilization

Seabrook, John (2006) 'Game master: Will Wright changed the concept of video games with The Sims. Can he do it again with Spore?'. The New Yorker, 6 November 2006. [онлайн] www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa_fact [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Уиллом Райтом

'Sid Meier's conversation' (2006) Edge, Issue 159, February 2006, pp62-67
Интервью с Сидом Мейером

'Sid Meier's Pirates!' (2005) UGO Strategy Gaming Online, 31 January 2005. [онлайн] www.strategy-

gaming.com/interviews/sid_meiers_pirates [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Сидом Мейером

'The book of god games' (2009) GamesTM, Issue 79, January 2009, pp80-87

Ретроспектива «симуляторов бога»

'The making of Dune II: Battle for Arrakis' (2008) Edge, Issue 196, Christmas 2008, pp106-111

Создание Dune II

'The making of Populous' (2003) In: Edge Presents Retro: 'The Making of Special (2003). Bath, UK:

Future Publishing, pp108-111

Создание Populous

'The making of X-COM: Enemy Unknown' (2003) Edge, Issue 131, Christmas 2003, pp129-131

Влияние Civilization на игру X-COM: Enemy Unknown

'The railroad tycoon' (2006) GamesTM, Issue 51, November 2006, pp88-91

Интервью с Сидом Мейером

Winstanley, Mark (1993) 'Dune II'. Amiga Power, Issue 22, February 1993, pp16-7

Предварительный обзор Dune II

16 | САМОЛЕТ ДО МОСКВЫ

Arcade History (дата не указана) [онлайн] www.arcade-history.com [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст восточноевропейских и советских игровых автоматов

'Behind the scenes of Tetris' (2006) GamesTM, Issue 51, November 2006, pp146-149

Создание Tetris

Bridge, Tony (1985) 'Eureka!'. Micro Adventurer, Issue 15, January 1985, pp34-5

Репортаж о выходе венгерской игры Eureka!

Crowley, David (2008) 'Thaw modern: Design in Eastern Europe after 1956'. In: Crowley, David and

Pavitt, Jane (editors) (2008) Cold War Modern: Design 1945-1970. London, UK: V&A Publishing

Объяснение понятия «гуляш-коммунизма»

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) High Score! The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne

Создание Tetris

Edwards, Tim (2003) 'From Russia with Love'. PC Gamer, October 2003. pp70-75

Создание Tetris

'Eureka! £25,000' (1984) Personal Computer Games, Issue 11, October 1984, p13

Новость о выходе игры Eureka!

Extrema Ukraine (дата не указана) 'История нашей компании — наша история...'. [на русском]

[онлайн] <http://extrema-ua.com/history.php> [Проверено: 20 января 2014]

История украинского производителя аркадных игр

'Global underground' (2002) Edge, Issue 118, Christmas 2002. pp72-82

Состояние российских и восточноевропейских игровых разработчиков на 2002 год

Handy, Dominic (1989) 'Licence to sell'. The Games Machine, Issue 23, October 1989. pp61-62

История Domark, издателя Eureka!

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

Судебные войны по поводу Tetris

Lewis, Peter H. (1988) 'New software game: It comes from Soviet'. The New York Times, 29 January 1988, pD1

Новость о появлении Tetris в США

'Mr Tetris' (1999) Edge, Issue 74, August 1999, pp69-75

Интервью с Хэнком Роджерсом

Музей советских игровых автоматов (дата не указана) [онлайн] [на русском] www.15kop.ru

[Проверено: 20 января 2014]

Информация о советских игровых автоматах

'Russia: Borrowing from the capitalists' (1965) Time, February 12 1965 [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,840532-1,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Сравнение советских технологий с американскими

Sheff, David (1994) Game Over: Nintendo's Battle to Dominate an Industry. 1999 Arcade edition. London, UK: Hodder and Stoughton

Шефф, Дэвид (2014) «Game Over: Как Nintendo захватила мир». Перевод Ильи Воронина, издательство «Белое яблоко» (г. Москва)

Детали битвы за Tetris

Shoemaker, Richie (2004) 'Games that changed the world: Operation Flashpoint: Cold War Crisis'. PC Zone, Issue 140, April 2004. pp138-141

Создание Operation Flashpoint и информация о Bohemia Interactive

'Soviet Union: Computer games' (1977) Time, 1 August 1977 [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,915171,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Разрыв в компьютерных технология между США и СССР

Szczepaniak, John (2005) 'Global gaming'. Retro Gamer, Volume 2, Issue 15, April 2005. pp78-80
Видеоигры в России

Szczepaniak, John (2005) 'It's a gamer's world out there'. The Gamer's Quarter, Issue 2, 3rd quarter 2005, pp82-5

Игры в России с кратким упоминанием операционной системы TR-DOS

Tetris: From Russia with love (2004) [ТВ-программа] London, UK: BBC Four. 6 July 2004. GMT: 20.30

Война за права на Tetris

'The making of Tetris' (2001) Edge, Issue 100, August 2001, pp134-137

Создание Tetris

'This is not life, just business: Rényi Gábor' (2006) [на венгерском] Manager Magazin, October 2006 [онлайн] www.managermagazin.hu/magazin.php?page=article&id=620 [Проверено: 20 января 2014]

Информация о Габоре Реньи и его отце

U.S.S.R. Online (дата не указана) [онлайн] <http://soviet-empire.com> [Проверено: 20 января 2014]

Комментарии с форума о советских игровых автоматах

Xikluna, Nicky (1985) 'Behind the curtain: Big K goes to Hungary!'. Big K, Issue 12, March 1985, pp28-30

История венгерских игровых студий в эпоху правления коммунистов

Zaitchik, Alexander (2007) 'Soviet-era arcade games crawl out of their Cold War graves'. Wired, 7 June 2007 [онлайн] www.wired.com/gaming/hardware/news/2007/06/soviet_games [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о советских игровых автоматах

Zaitchik, Alexander (2007) 'The lost arcade games of the Soviet Union'. Wired, 7 June 2007 [онлайн] www.wired.com/gaming/hardware/multimedia/2007/06/gallery_soviet_games [Проверено: 20 января 2014]

Детали о советских игровых автоматах

17 | SEGA МОЖЕТ ТО, ЧТО NINTENDO НЕ МОЖЕТ

Ashcraft, Brian with Snow, Jean (2008) Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers. Tokyo, Japan: Kodansha International

В пятой главе этой книги объясняется популярность файтингов в японских аркадах

Cousins, Mark (2004) *The Story of Film*. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books

Исторический контекст о гонимых боевиках

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne

Исторический контекст взаимоотношений Electronic Arts с Sega и беспокойство Sega по поводу Altered Beast

Kent, Steven L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York, New York: Three Rivers Press

Рассказывает о войне между Sega и Nintendo в начале 1990-х с цифрами продаж Super NES и Genesis, представленные NPD Group

Leeds, Matthew (1987) 'Earl Weaver Baseball'. *Commodore Magazine*, Volume 8, No. 5, pp48-49

Обзор игры Earl Weaver Baseball

Manly, Lorne (2006) 'Strat-O-Matic, the throwback, endures the era of the X-Boxes'. *The New York Times*, 13 January 2006 [онлайн] www.nytimes.com/2006/01/13/sports/13stratomatic.html?_r=2 [Проверено: 20 января 2014]

История спортивных игр Strat-O-Matic

'Nintendo, Sega & Sony under one roof' (1996) *Next Generation*, Issue 2, August 1996, pp6-12

Взаимоотношения производителей консолей в США

Sheff, David (1994) *Game Over: Nintendo's Battle to Dominate an Industry*. 1999 Arcade edition. London, UK: Hodder and Stoughton

Шефф, Дэвид (2014) «Game Over: Как Nintendo захватила мир». Перевод Ильи Воронина, издательство «Белое яблоко» (г. Москва)

Подробное изложение противостояния Sega и Nintendo

SportsNight Oklahoma (2008) 'Strat-O-Matic Baseball'. [новостной сюжет] Broadcast: 2 July 2008. Cox Channel. [онлайн-видео] www.youtube.com/watch?v=_vMGRmWuBOQ [Ссылка не работает]

Репортаж о растущей популярности Strat-O-Matic

Takoushi, Tony (1989) 'Sega's sweet sixteen'. *Advanced Computer Entertainment*, No. 17, February 1989, pp9-11

Предварительный обзор консоли Sega Megadrive

'The making of John Madden Football' (2003) *Edge*, Issue 119, January 2003, pp104-107

Создание игры John Madden Football в версии для Megadrive

'The making of Street Fighter II' (2002) *Edge*, Issue 108, March 2002, pp100-105

Создание Street Fighter II

18 | СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

Brandt, Richard (1993) 'Video games: Is all that gore really child's play?'. BusinessWeek, 14 June 1993. [онлайн] www.businessweek.com/archives/1993/b332324.arc.htm [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

Bruch, Debra (2004) 'The prejudice against theatre'. The Journal of Religion and Theatre. Volume 3, No. 1, Summer 2004. [онлайн] www.rtyjournal.org/vol_3/no_1/bruch.html [Проверено: 20 января 2014]

Взгляд Платона на театр

Bryan, Kevin (2005) PSX: The Guide to the Sony Playstation. 2007 edition. Clifton, New Jersey: Digital Press. p93 [онлайн] www.digitpress.com/products/psxbook.htm [Проверено: 20 января 2014]

Мнения о влиянии введения возрастного рейтинга

Bryon Review (2008) Safer Children in a Digital World: The Report of the Bryon Review. London, UK: Department for Children, Schools and Families.

Исследование эффектов, которые оказывают видеоигры на детей

Diamond, John (1993) 'Senators urge warning labels on violent video games'. Ludington Daily News, Ludington, Michigan. 2 December 1993, p14

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

Diamond, John (1993) 'Warning labels urged on games'. Pittsburgh Post-Gazette. 2 December 1993, pA-10

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

Elmer-Dewitt, Philip et al (1993) 'The amazing video game boom'. Time, 27 September 1993. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,979289,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Расширение игровой индустрии в начале 1990-х

Elmer-Dewitt, Philip and Dickerson, John F. (1993) 'Too violent for kids?'. Time, 27 September 1993. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,979298,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

'Gremlin: Nuking US Gold' (1985) Sinclair User, Issue 39, June 1985. p13

Новости о реакции Кампании за ядерное разоружение по поводу Raid Over Moscow

Grimes, William (1993) 'When the film audience controls the plot'. The New York Times, 13 January 1993. pC15

Репортаж о CD-играх, в котором упоминается и Night Trap

'Kay-Bee Toys stops selling Night Trap' (1993) The News, Boca Raton, Florida. 18 December 1993, p7B

Реакция розничных продавцов на скандал вокруг жестоких игр

Kent, Steven L. (1994) 'Video battles — The hottest games hitting the markets all share the same weapon: violence'. The Seattle Times, 13 October 1994 [онлайн] <http://community.seattletimes.nwsourc.com/archive/?date=19941013&slug=1935654> [Проверено: 20 января 2014]

Влияние возрастного рейтинга в США

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

Информация о слушаниях в Сенате и создании системы возрастного рейтинга

Kline, Michael (1994) 'Politicians aim firepower at video games'. The Daily Collegian Online, 15 February 1994. [онлайн] www.collegian.psu.edu/archive/1994/02/02-15-94tdc/02-15-94darts-2.asp [Проверено: 20 января 2014]

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

Kohler, Chris (2005) Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Расовая проблема в Японии и ее влияние на видеоигры

'Konception' (2002) Mortal Kombat: Deadly Alliance — The Komeback [Edge supplement] Bath, UK: Future Publishing. pp4-7

Создание Mortal Kombat

Langberg, Mike (1994) 'Sega to withdraw the controversial game Night Trap from stores'. Knight-Ridder/Tribune News Service. 10 January 1994

Sega убирает Night Trap из продажи

'List of games generally banned in Germany' (2009) Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien

Список запрещенных игр в Германии

'Minority Report' (2002) Edge, Issue 110, May 2002, pp72-79

Дискриминация и предрассудки в видеоиграх

'Nazi video games glorify Holocaust' (1991) Gainesville Sun. Gainesville, Florida. 4 May 1991, p5D

Репортаж о неонацистских видеоиграх, появившихся в Германии и Австрии

Nelson, Robert T. (1993) 'Video-game makers agree to rating system'. The Seattle Times, 9 December 1993 [онлайн] <http://community.seattletimes.nwsourc.com/archive/?date=19931209&slug=1736106> [Проверено: 20 января 2014]

Американская видеоигровая индустрия объявляет о вводе системы возрастного рейтинга

Nichols, Peter M. (1993) 'Home video: Bills in many states'. The New York Times, 18 February 1993, pC22

Скандал по поводу видеоигр распространяется по всей территории США

Nichols, Peter M. (1993) 'Home video: Movies on a 5-inch CD'. The New York Times, 3 June 1993, pC18

Обзор игры Night Trap вышедший до слушаний в Сенате

Nichols, Peter M. (1995) 'Home video'. The New York Times, 27 October 1995, pD22

Перевыпуск Night Trap

'Philip Morris wants its logo off video games' (1991) Toledo Blade. Toledo, Ohio. 13 February 1991, p10

Производители табака угрожают засудить Sega за использование ею в игре табачной символики

Puga, Ana (1993) 'Vile video shocks Senate'. Pittsburgh Post-Gazette, 10 December 1993, pA-17

Репортаж о скандале по поводу жестоких игр и слушаний в Сенате

'Ratings for video games' (1994) The New York Times, 4 January 1994, pD11

Объясняется смысл введения системы возрастного рейтинга

Reeder, Sara (1992) 'Computer game ethics'. Compute!, Issue 137, January 1992, p100

Попытки в начале 1990-х запретить определенное содержание в видеоиграх на территории США

Redburn, Tom (1993) 'Toys 'R' Us stops selling a violent video game'. The New York Times, 17 December 1993, pB1

Реакция розничных продавцов на скандал вокруг видеоигр

Sarrikoski, Petri (1999) 'Tietokonepelit Osana Audiovisuaalisen Kulttuurin Moraalipaniikka'. Wider Screen, Issue 1-2, 1999. [на финском] [онлайн] www.widerscreen.fi/1999/12/tietokonepelit_osana_audiovisuaalisen_kulttuurin_moraalipaniikka.htm [Проверено: 20 января 2014]

Детали об информации выхода Raid Over Moscow в Финляндии

'The making of Lemmings' (2001) Edge, Issue 94, February 2001, pp134-137

Скандал вокруг Lemmings

'The making of Moonstone: A hard days knight' (2007) Edge, Issue 172, February 2007, pp92-95

Как изменилась ситуация с жестокими играми до и после слушаний

'Video-game violence' (1994) The Seattle Times. 13 January 1994. [онлайн] <http://community.seattletimes.nwsourc.com/archive/?date=19940113&slug=1889415> [Проверено: 20 января 2014]

Разработка системы возрастного рейтинга

19 | БИБЛИОТЕКА В РЫБЬЕЙ ГЛОТКЕ

'Art and science' (2006) Edge, Issue 162, May 2006, pp74-81

Ретроспективный взгляд на Psygnosis

Asakura, Reiji (2000) *Revolutionaries at Sony*. New York, New York: McGraw-Hill

Детали о совместной работе Sony и Nintendo над CD-консолью

Atkin, Denny (1994) 'Silicon Hollywood'. *Compute!*, Issue 161, February 1994, p98

Репортаж о создании Under a Killing Moon и конвергенции Голливуда и Кремниевой долины

Bagnall, Brian (2007) *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg, Manitoba, Canada: Variant Press

История CDTV

Bechtold, Alan R. (1991) 'Not just Nintendo'. *Compute!*, Issue 134, October 1991, p12

Запуск Magnavox CD-i

Bellatti, Andy (1999) 'Roberta Williams, Sierra On-Line'. *Adventure Classic Gaming*, 25 October 1999.

[онлайн] www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/127 [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Робертой Уильямс

Bielby, Matt (1991) 'The force: The Lucasfilm interview'. *Amiga Power*, Issue 7, November 1991, pp70-74

Интервью с Дугом Гленом из Lucasfilm Games

Bormann, Adam (дата не указана) 'Interviews with past Cinemaware employees'. *Just Adventure*.

[онлайн] www.justadventure.com/Interviews/Cinemaware/Cinemaware_Interview.shtm [Проверено: 20 января 2014]

Интервью о CD-версии It Came from the Desert и неудаче Cinemaware

Busch, Kurt (1991) 'Multi-media comes home'. *InterAction*, No. 1, Fall 1991, pp40-41

Репортаж о популярности мультимедийных ПК

Campbell, Colin (1991) 'Just what is so special about CDTV?'. *Amiga Power*, Issue 3, July 1991, pp52-54

Предварительный обзор CDTV

Campbell, Stuart (1994) 'Microcosm'. *Amiga Power*, Issue 36, April 1994, pp34-35

Рецензия на игру Microcosm

'Cosmic thing' (1992) *Amiga Power*. Issue 12, April 1992, pp66-67

Исторический контекст разработки Microcosm

Daly, Steve (1994) 'The land of Myst opportunity'. *Entertainment Weekly*, Issue 243, 7 October 1994.

[онлайн] www.ew.com/ew/article/0,,303937,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Рецензия на игру Myst

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) *High Score! The Illustrated History of Electronic*

Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne
История Cinematware, Sierra On-Line и Lucasfilm Games

Ferrell, Keith (1990) 'The Japan Factor'. Compute!, Issue 123, November 1990, p22
Репортаж о японской игровой сцене с заметкой о выходе CD на игровой рынок через консоль PC Engine

Fox, Barry (1991) 'Technology: Newcomer ahead in multimedia race'. New Scientist, Issue 1753, 26 January 1991. [онлайн] www.newscientist.com/article/mg12917533.400-technology-newcomer-ahead-in-multimedia-race.html [Проверено: 20 января 2014]
Репортаж о CDTV

Free, John (1989) 'Interactive CDs'. Popular Science, Volume 235, No. 5, November 1989, pp92-94
Первый взгляд на использование компакт-дисков в видеоиграх

Hall, Lee (editor) (2003) PC Gamer Presents The Ultimate Guide to PC Games. Bath, UK: Future Publishing
Рецензии на CD-ROM-игры

Hetherington, Ian (1992) 'Psygnosis Analysis'. Amiga Power. Issue 12, April 1992, pp62-64
Биография Psygnosis

Information Processing Society of Japan (дата не указана) 'Historical computers in Japan'. [онлайн] <http://museum.ipsj.or.jp/en/computer/other/index.html> [Проверено: 20 января 2014]
Информация о FM Towns

Jacob, Bob (1991) 'If I'd known then...'. Amiga Power, Issue 7, November 1991, pp76-77
Боб Джейкоб о компании Cinematware и причинах ее закрытия

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press
Американский старт продаж PC Engine

Miller, Laura (1997) 'Riven rapt'. Salon, 6 November 1997. [онлайн] www.salon.com/21st/feature/1997/11/cov_06riven.html [Проверено: 20 января 2014]
Реакция на Myst и ее продолжение Riven

Nelson, Robin (1990) 'Video Games aim at reality'. Popular Science, Vol. 237, No. 6, December 1990, pp90-93
В статье рассказывается о том, как CD смогут изменить природу видеоигр

Noonan, Damien (1990) 'Gimmie CDTV'. Commodore Format, Issue 1, October 1990, pp16-17
Предварительный обзор CDTV

'Out of the mysts' (2005) Edge, Issue 154, October 2005, pp66-71
Интервью с Рэндом Миллером

'Popcorn and joysticks' (1998) The Economist, 14 May 1998 [онлайн] www.economist.com/displaystory.cfm?story_id=E1_TGRQSP [Проверено: 20 января 2014]

Взаимодействие Голливуда и Кремниевой долины

Randall, Ronnie (1992) 'Mindscape — 'not successful just by accident''. Amiga Power, Issue 19, November 1992, pp82-87

Биография компании Mindscape, включает историю Wing Commander

Rosenthal, Marshal M. (1990) 'Ant Attack!'. The Games Machine. Issue 28, March 1990, pp80-81

Информация о CD-версии игры It Came from the Desert

Shannon, Lorelei (1991) 'Lights! Camera! Interaction!'. InterAction, No. 1, Fall 1991. pp46-47

Статья об инвестировании Sierra On-Line в CD-игры

'Sierra's Multimedia Upgrade Kit' (1991) [реклама] InterAction, No. 1, Fall 1991, p43

Стоимость мультимедийного ПК

Smith, Rob (2008) Rogue Leaders: The Story of LucasArts. London, UK: Titan Publishing Group

Исторический контекст Star Wars: Rebel Assault и письмо Джорджа Лукаса с поздравлениями к разработчикам

'Super-tape kills CD?' (1987) Advanced Computer Entertainment, Issue 4, Christmas 1987/January 1988, p8

Digital Audio Tape рассматривается в качестве альтернативы CD-ROM

Thackray, Rachele (1998) 'Welcome to their worlds'. The Independent, 3 March 1998. [онлайн] www.independent.co.uk/life-style/welcome-to-their-worlds-1147967.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с создателями Myst

'The making of Bandersnatch' (2002) Edge, Issue 118, Christmas 2002, pp106-109

Связь Psynosis с Imagine

'The making of It Came from the Desert' (2007) Retro Gamer Collection Volume 1. Bournemouth, UK: Imagine Publishing. pp18-22

Включает информацию о CD-версии It Came from the Desert

'The making of The Gabriel Knight Trilogy' (2009) Edge, Issue 198, February 2009, pp104-107

Интервью с Джейн Джейнсен

Tucker, Tim (1993) 'Hey, Mr Songwriter'. Amiga Power, Issue 30, October 1993, pp58-60

Влияние CD на звук в играх

Williams, Ken (1989) 'President's corner: Multimedia — An advance look'. Sierra News Magazine. Volume 2, No. 2, Autumn 1989. pp4 & 30

Мнение о стандартах мультимедийного ПК

Williams, Ken (1990) 'President's corner'. Sierra News Magazine. Volume 3, No. 3, Fall 1990. pp4-5
Основатель Sierra On-Line обсуждает потенциал CD-ROM для видеоигр

20 | СОВЕРШЕННЫЙ ДИСПЛЕЙ

Antoniades, Alexander (1994) 'Monsters from the Id: The making of Doom'. Game Developer, Issue 1, January 1994. [онлайн] www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21405 [Проверено: 20 января 2014]
Создание Doom

Bellamy, Ron (1989) 'City in search of its identity'. The Eugene Register-Guard, 13 December 1989, p1B
Статья о Шривпорте времен, когда Джон Ромеро стал работать в Softdisk

Brooks Jr., Frederick P. (1999) 'What's real about virtual reality?'. IEEE Computer Graphics and Applications. November/December 1999, pp16-27
Исследует наследие бума виртуальной реальности начала 1990-х

Carlson, Wayne (no date) 'A critical history of computer graphics and animation'. [онлайн] <http://design.osu.edu/carlson/history/ID797.html> [Проверено: 20 января 2014]
Историческая информация о разработке трехмерной графики

Chaplin, Heather and Ruby, Aaron (2005) Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment and Big Bucks in the Videogame Revolution. 2006 paperback edition. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books
Биографии Джона Кармака и Джона Ромеро

DeMaria, Rusel and Wilson, Johnny L. (2002) High Score! The Illustrated History of Electronic Games. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne
История id Software

Digital Eclipse (2004) Midway Arcade Treasures 2 [PlayStation 2] Midway Games
Информация о Hard Drivin'

Edwards, Benji (2009) 'From the past to the future: Tim Sweeney talks'. Gamasutra, 25 May 2009. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/4035/from_the_past_to_the_future_tim_php [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с Тимом Суини из Epic Games

Hunt, Stuart (2009) 'The making of Castle Wolfenstein 3D'. Retro Gamer, Issue 65, June 2009, pp76-82
Создание Wolfenstein 3D

'Hurt me plenty' (2006) Retro Volume 2: The Ultimate Retro Companion from GamesTM. Bournemouth, UK: Imagine Publishing, pp220-225

Обзор деятельности id Software времен работы Джона Ромеро

Kent, Steven L. (1997) 'Cyberplay: Why do so many games have violence and devil imagery?'. CNN, 30 May 1997 [онлайн] www.cnn.com/SHOWBIZ/9705/29/cyber.lat [Проверено: 20 января 2014]

Доот и его жестокое содержание

Kent, Steven L. (2001) The Ultimate History of Video Games. New York, New York: Three Rivers Press

Исторический контекст Wisdom Tree

King, Brad and Borland, John (2003) Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic. New York, New York: McGraw-Hill/Osborne

История id Software

Kushner, David (2003) Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture. 2004 edition. London, UK: Judy Piatkus Publishing

Подробная история id Software

Kutner, Lawrence and Olson, Cheryl K. (2008) Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games. New York, New York: Simon & Schuster

Подчеркивает связь между Доот и стрельбой в американских колледжах в конце 1990-х

Looking Glass Studios (2000) 'To all the fans and supporters of Looking Glass'. 24 April 2000. [онлайн] <http://web.archive.org/web/20000619044721/http://www.lglass.com> [Проверено: 20 января 2014]

Сообщение Looking Glass Studios о своей реформе

'Louisiana's chief learns to adapt' (1989) The Milwaukee Journal, 28 February 1989, p2A

Забастовки в Луизиане и Шривпорте

McCall, Kevin (1988) 'Uneasy calm in Shreveport'. The Gettysburg Times, 23 September 1988, p7A

Беспорядки в Шривпорте

McCartney, Scott (1989) 'Louisiana: Oil bust puts once-prosperous state on bankruptcy's doorstep'. Anchorage Daily News, 5 March 1989, pF1 & F8

Влияние нефтяной и газовой индустрий на падение уровня жизни в Луизиане

Neurath, Paul (2000) 'The story of Ultima Underworld'. [онлайн] www.ttlg.com/articles/uw1.asp [Проверено: 20 января 2014]

Разработка Ultima Underworld и информация о Looking Glass Studios

O'Toole, Mary Ellen (2000) *The School Shooter: A Threat Assessment Perspective*. Quantico, Virginia: National Centre for the Analysis of Violent Crime, FBI Academy.

Отчет ФБР, в котором отклоняется связь между видеоиграми и стрельбой в колледжах

Shannon, L.R. (1987) 'Peripherals: New look of magazines'. *The New York Times*, 27 October 1987, pC11

Популярность в 1980-х журналов на дискетах

Rheingold, Howard (1991) *Virtual Reality*. 1992 edition. London: Mandarin Paperbacks.

История и ажиотаж окружавший виртуальную реальность

Romero, John (дата не указана) 'Games'. Planet Romero [онлайн] <http://planetromero.com/games> [Проверено: 20 января 2014]

Список игр Джона Ромеро

'Scattered violence threatens fragile peace in Shreveport' (1988) *The Argus Press*. Owosso, Michigan. 22 September 1988, p22

Заметка о беспорядках в Шривпорте

Sevo, David (дата не указана) 'History of computer graphics'. [онлайн] www.danielsevo.com [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст в разработке трехмерной графики

Siegler, Joe (2000) 'A look back at Commander Keen'. 3D Realms [онлайн] www.3drealms.com/keenhistory [Проверено: 20 января 2014]

История игры Commander Keen созданной Id Software

Smith, Steve (1994) *PC Pilot: The Complete Guide to Computer Aviation*. New York, New York: Avon Books

Информация об авиасимуляторах

Sutherland, Ivan E. (1965) 'The Ultimate Display'. *Proceedings of IFIP Congress 1965*, pp506-508

Речь Айвэна Сазерленда о дальнейших изысканиях в области виртуальной реальности

'The pixel revolution' (2009) *Edge*, Issue 205, September 2009, pp74-81

Исторический контекст появления GPU

'Through the looking glass' (2004) *Edge*, Issue 138, July 2004, pp90-95

Статья о наследии Looking Glass Studios

'Uneasy calm in Shreveport' (1988) *The Argus Press*. Owosso, Michigan. 23 September 1988, p7

Заметка о беспорядках в Шривпорте

21 | МЫ ГОРДИМСЯ ТЕМ, ЧТО РАЗОРВАЛИ ИХ В КЛОЧЬЯ

'A twist in the tail' (2003) Retro: The Collector's Series, Edge Specials, Issue 10. Bath, UK: Future Publishing. pp92-103

Ретроспективный взгляд на Sega Saturn

'An interview with Shigeru Miyamoto' (1996) Next Generation, Issue 2, August 1996, p58

Сигэру Миямото объясняет процесс разработки Super Mario 64

Asakura, Reiji (2000) Revolutionaries at Sony. New York, New York: McGraw-Hill

История появления PlayStation

'Back from the dead' (2004) Edge, Issue 135, April 2004, pp52-58

Предварительный обзор Resident Evil 4

Voctok Inc and Fukuda, Miki (editors) (2000) Bit Generation 2000. Kobe, Japan: Kobe Fashion Museum

Разработка PlayStation и реакция в Японии

'Brand Nu' (1999) Edge, Issue 72, June 1999, pp56-69

Дизайн и маркетинг WipeOut

Brown, Damon (2008) Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture. Port Townsend, Washington: Feral House

Разработка Tomb Raider и Лара Крофт как икона видеоигр и секс-символ

Brown, Janelle (1997) 'All-girl Quake clans shake up boys' world'. Wired, 5 February 1997 [онлайн] www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/02/1885 [Проверено: 20 января 2014]

Появление исключительно женских игровых кланов

Brown, Janelle (1997) 'GameGrlz turns industry on to female gamers'. Wired, 11 November 1997. [онлайн] www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/11/8434 [Проверено: 20 января 2014]

Рост интереса к созданию игр для девушек и рассказ о конференции игровых разработчиков с обсуждением игр для девушек

Bryan, Kevin (2005) PSX: The Guide to the Sony Playstation. 2007 edition. Digital Press. [онлайн] www.digitpress.com/products/psxbook.htm [Ссылка не работает: 20 января 2014] pp6-15 & 79

История PlayStation, данные продаж и маркетинговая кампания нацеленная на европейские ночные клубы

Burns, Axel (2002) 'Resource centre sites: The new gatekeepers of the web?'. [докторская диссертация]

Интервью с основательницей веб-сайта Grrlgamer и его связью с движением riot grrrl

Burr, Ty (1995) '1995 The Best & Worst: Multimedia'. Entertainment Weekly, Issue 307-308, 29 December 1995 [онлайн] www.ew.com/ew/article/0,,300154,00.html [Проверено: 20 января 2014]

Игру Chop Suey признали лучшим мультимедийным CD года

Cassell, Justine and Jenkins, Henry (editors) (1998) From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Рассказывается о создании игр для девочек с середины по конец 1990-х

Cousins, Mark (2004) The Story of Film. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books

Исторический контекст фильмов ужасов, включая японские фильмы ужасов

Crandall, Robert W. & Sidak, J. Gregory (2006) Video Games: Serious Business for America's Economy. Washington, DC: Entertainment Software Association

Научная работа затрагивающая вопросы экономической важности видеоигр. Была выпущена американской национальной ассоциацией видеоигровых издателей

Debord, Matthew (1998) 'From girls to glamour'. Salon, 24 September 1998. [онлайн] www.salonmagazine.com/21st/feature/1998/09/24feature2.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с одной из создательниц Chop Suey Терезой Дункан

'Gently does it' (1999) The Economist, 6 May 1999. [онлайн] www.economist.com/culture/displaystory.cfm?story_id=E1_GDSVTQ [Проверено: 20 января 2014]

Статья о росте популярности стелс-игр

Heianna, Sumiyo (2005) 'Interview with Roy Lee, matchmaker of the macabre'. Kateigaho International Edition, Winter 2005. [онлайн] <http://int.kateigaho.com/win05/horror-lee.html> [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст японских фильмов ужасов

Hirabayashi, Yoshiaki (2005) 'The graphical styling of Resident Evil 4'. Game Developer, Volume 12, Number 9, October 2005, pp26-33

Игровой разработчик Capcom рассказывает о работе с графикой при создании Resident Evil 4

Jones, Sandra (1996) 'Nintendo could beat itself at its own game'. New Straits Times, 27 May 1996, p36
Президент Nintendo of America Говард Линкольн сравнивает PlayStation с «шевроле» а Nintendo 64 с «кадиллаком»

Karlyn, Kathleen Rowe (2003) 'Scream, popular culture and feminism's third wave: 'I'm not my mother''. Genders Journal, Issue 38 [онлайн] www.genders.org/g38/g38_rowe_karlyn.html [Проверено: 20 января 2014]

Связь между движениями riot grrrl и game grrrl

Kennedy, Helen W. (2006) 'Illegitimate, monstrous and out there: Female Quake players and inappropriate pleasures'. In: Hollows, Joanne & Moseley, Rachel (2006) (Editors) *Feminism in Popular Culture*. New York, New York: Berg

Детали игр для девушек

Kent, Steven L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York, New York: Three Rivers Press

Успех PlayStation в США

Kohler, Chris (2005) *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Исторический обзор игровой серии Final Fantasy

McRoy, Jay (editor) (2005) *Japanese Horror Cinema*. Honolulu, Hawaii: University of Hawai'i Press

Исторический контекст японских фильмов ужасов

'Nintendo, Sega & Sony under one roof' (1996) *Next Generation*, Issue 2, August 1996, pp6-12

Статья о войне консолей PlayStation, Nintendo 64 и Saturn и вклад Psygnosis в победу PlayStation

'Nintendo's Yamauchi speaks out' (1996) *Next Generation*, Issue 2, August 1996, p30

Босс Nintendo откладывает выход Nintendo 64 ради того, чтобы Сигэру Миямото закончил работу над Super Mario 64

Nutt, Christian (2007) 'Infiltrating Kojima Productions: Ryan Payton talks Metal Gear Solid'. *Gamasutra*, 15 October 2007. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/1954/infiltrating_kojima_productions_.php [Проверено: 20 января 2014]

Интервью о сериале Metal Gear Solid

Pegoraro, Rob (2007) 'Faster forward: Theresa Duncan has signed off'. *Washington Post*, 1 August 2007. [онлайн] http://blog.washingtonpost.com/fasterforward/2007/08/post_6.html [Проверено: 20 января 2014]

Некролог Терезы Дункан

Poole, Steven (2000) *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. London, UK: Fourth Estate

Обсуждение популярности Лары Крофт

'Reasons to be playful' (2005) *The Economist*, 27 January 2005. [онлайн] www.economist.com/business-finance/displaystory.cfm?story_id=E1_PGDDDDGV [Проверено: 20 января 2014]

Различия в восприятии игровых консолей в США, Великобритании, Франции и Германии

'Scare tactics' (2005) *Edge*, Issue 147, March 2005, pp68-73

Статья об играх ужасов

'Screen play' (2005) Edge, Issue 155, November 2005, pp70-81
Статья об играх, которые становятся фильмами, в том числе и Tomb Raider

'Silent Hill 2' (2000) Edge, Issue 91, December 2000, pp44-48
Интервью с создателями Silent Hill 2

'Soft sell' (2005) GamesTM, Issue 29, February 2005, pp70-75
Использование Лары Крофт в рекламной кампании Liscovade

'Solid states' (2007) Edge, Issue 173, March 2007, pp54-61
Статья о серии Metal Gear Solid

'Special report: You've come a long way baby...' (1997) BBC News Online. 30 December 1997 [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/38786.stm> [Проверено: 20 января 2014]
Статья о girl power

Szczepaniak, John (2005) 'Hardware legend: 3DO'. GamesTM. Issue 37, October 2005, pp140-143
История консоли 3DO

'Teenage murderer gets life term' (2004) BBC News Online, 3 September 2004 [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/england/leicestershire/3624654.stm> [Проверено: 20 января 2014]
Связь убийства в Великобритании с игрой Manhunt

'Teiyu Goto' (2001) Edge, Issue 105, Christmas 2001, pp44-45
Интервью с дизайнером контроллера PlayStation

'The making of Alone in the Dark' (2005) Edge, Issue 150, June 2005, pp104-107
Создание Alone in the Dark

'The making of Final Fantasy VII' (2003) Edge, Issue 123, May 2003, pp108-113
Интервью с создателями Final Fantasy VII

'The making of PlayStation' (2009) Edge, Issue 200, April 2009. pp126-133
История разработки PlayStation

'Videogame violence returns to the agenda' (2004) Edge, Issue 133, February 2004, pp12-13
Скандалы с Manhunt

Weil, Elizabeth (1997) 'The girl-game jinx'. Salon, 10 December 1997. [онлайн] www.salonmagazine.com/21st/feature/1997/12/cov_10feature2.html [ссылка не работает]
Видеоигровая индустрия заинтересовалась девушками-геймерами

'Wipeout 3' (1999) Edge, Issue 72, June 1999, pp52-55

Статья об игровой серии Wireout

22 | БИТМАНИЯ

'All the way to 11' (2008) Edge, Issue 194, November 2008, pp72-77

Интервью с компанией Harmonix, создателями игры Guitar Hero

Ashcraft, Brian with Snow, Jean (2008) Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers. Tokyo, Japan: Kodansha International

Путеводитель по японской аркадной сцене

'Dance dance revolution' (2003) Edge, Issue 124, June 2003, pp54-61

Наследие Dance Dance Revolution, и как оно увеличило прибыль Konami

'Daytona USA' (2000) Edge, Issue 91, December 2000, pp50-55

Интервью с создателем игрового автомата

GameCity Squared (2009) 'Masaya Matsuura to deliver BAFTA vision statement at GameCity Squared'. [пресс-релиз] 27 August 2009. [онлайн] www.lincolnbeasley.co.uk/pressreleases/2009/aug/27/masaya-matsuura-deliver-bafta-vision-statement-gam [Проверено: 20 января 2014]

Биография Масайи Мацууры

Hawkins, Matthew (2005) 'Interview: Rodney Greenblat, the mother of Sony's almost Mario'. Gamasutra, 5 July 2005. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/2340/interview_rodney_greenblat_the_.php [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с художником PaRappa the Rapper

'Playing along' (2008) The Economist, 9 October 2008. [онлайн] www.economist.com/business-finance/displaystory.cfm?story_id=E1_TNPSGRRJ [Проверено: 20 января 2014]

Как музыкальные игры подняли продажи музыки

'Rhythm Faction' (2005) Edge, Issue 156, December 2005, pp62-69

Интервью с компанией Harmonix, создателями игры Guitar Hero

'State of the Industry Report 2008' (2009) Play Meter. Metairie, Louisiana: Skybird Publishing

Цифры еженедельного дохода, которые приносили игровые автоматы в разное время

'The book of arcade games' (2008) GamesTM, Issue 78, Christmas 2008, pp70-77

Общий взгляд на игровые автоматы и их упадок

'The book of rhythm action' (2007) GamesTM, Issue 53, February 2007, pp76-83

Путеводитель по музыкальным играм

'The home of disco' (1999) Edge, Issue 74, August 1999, p140

Танцевальные игры переходят на игровые консоли

Weyhirsch, Steven (2010) 'Apple II history'. [онлайн] <http://apple2history.org/history/ah14.html> [Проверено: 20 января 2014]

Информация о демо Kaleidoscope для компьютера Apple II

Williams, Dmitri (2006) 'A (brief) social history of video games'. In: Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (editors) (2006) *Playing Computer Games: Motives, Responses and Consequences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. [онлайн] <http://dmitriwilliams.com/research.html> [Проверено: 20 января 2014]

Цифры и размер аркадного бизнеса в США

Wright, Chris (2008) 'A brief history of mobile games'. Pocketgamer, 22 December 2008. [онлайн] www.pocketgamer.co.uk/r/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10619 [Проверено: 20 января 2014]

История игр на мобильных телефонах

23 | ТЫ НЕ ЖИЛ, ПОКА НЕ УМЕР В MUD

Anderson, Brooke P. (editor) (1997) *How to Fly and Fight in Air Warrior*. 21 March 1997 version. [онлайн] www.electraforge.com/brooke/flightsims/air_warrior/awtaman.txt [Проверено: 20 января 2014]

Манера поведения в Air Warrior

Bartle, Richard A. (1985) 'Introducing the wizards'. *Micro Adventurer*, Issue 16, February 1985. p23 & 25
Один из создателей MUD, Ричард Бартл, об игроках в своей игре

Bartle, Richard A. (1990) 'Interactive multi-user computer games'. [Научное исследование] December 1990 [онлайн] <http://www.mud.co.uk/richard/imucg.htm> [Проверено: 20 января 2014]

Исследование сложностей с которыми сталкиваются многопользовательские игры

Bartle, Richard A. (2004) 'Designing virtual worlds'. Indianapolis, Indiana: New Riders Publishing

Исторический контекст эволюции MUD-игр

Barton, Matt (2008) *Dungeons & Desktops*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters

Исторический контекст Neverwinter Nights компании AOL

Brice, Katherine (2009) 'Blizzard reveals full scale of World of Warcraft operation'. Gamesindustry.biz, 18 September 2009 [онлайн] www.gamesindustry.biz/articles/blizzard-reveals-full-scale-of-world-of-warcraft-operation [Проверено: 20 января 2014]

Масштабы действия World Of WarCraft

Bunten Berry, Dani (дата не указана) Game Design Memoir [онлайн] www.anticlockwise.com/dani/personal/biz/memoir.htm [Проверено: 20 января 2014]

Ее размышления на тему Modern Wars

Castronova, Edward (2005) Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. 2006 paperback edition. Chicago, Illinois: University of Chicago Press

Анализ экономики многопользовательских игр

Daleske, John (2008) 'PLATO: Also an excellent platform to design games'. [онлайн] www.daleske.com/plato/plato-games.php#content [Проверено: 20 января 2014]

Игры на системе PLATO

Daleske, John and Fritz, Gary (2008) 'How Empire came to be'. [онлайн] www.daleske.com/plato/empire.php [Проверено: 20 января 2014]

История многопользовательской игры Empire существовавшей в системе PLATO

'Eve Online' (2001) Edge, Issue 106, January 2002, pp38-43

Предварительное мнение об игре Eve Online

Farmer, F. Randall and Morningstar, Chip (1990) 'The lessons from Lucasfilm's Habitat'. In: Salen, Katie and Zimmerman, Eric (editors) (2006) The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Создатели игры Habitat рассуждают о своих успехах и неудачах

Ferrell, Keith (1987) 'The future of computer games'. Compute!, Issue 90, November 1987, p14

Рассуждения о Habitat и потенциале онлайн-игр

Greely, Dave and Sawyer, Ben (1997) 'Has Origin created the first true online game world?'. Gamasutra, 19 August 1997 [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/3220/has_origin_created_the_first_true_php [Проверено: 20 января 2014]

Статья о создании Ultima Online

Geraci, Vince (1991) 'The nation embraces TSN'. InterAction, Fall 1991, p58

Заметка о The Sierra Network

Guest, Tim (2007) Second Lives: A Journey Through Virtual Worlds. London, UK: Hutchinson

Second Life и ее игроки

'Interview with Rainz, the man who killed Lord British' (2002) Ultima Online Travelogues, September 2002. [онлайн] www.aschulze.net/ultima/stories9/beta.htm [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Рэйнцом о его действиях в Ultima Online

King, Brad and Borland, John (2003) Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture

from Geek to Chic. New York, New York: McGraw-Hill/Osborne
Исторический контекст онлайн-игр, Ричарда Гэрриота и Ultima Online

'Lord British was assassinated in Ultima Online beta' (2009) Birdinforst'blog [онлайн] www.birdinforest.com/blog/?p=193 [Проверено: 20 января 2014]
Детали об убийстве в Ultima Online Лорда Бритиша

Maloy, Deirdre (1982) 'Long distance gaming: Games via The Source and Compuserve'. Computer Gaming World, Volume 2, No. 3, May/June 1982, pp14-15 & 22
Статья об онлайн-играх начала 1980-х

Moriarty, Brian (1998) 'Dani Bunten: Lifetime Achievement Award'. [Presentation] Computer Game Developers Association Awards, Long Beach, California, 7 May 1998. [онлайн] www.anticlockwise.com/dani [Проверено: 20 января 2014]
Упоминание Modern Wars Дэни Бунтен Берри и ее размышлений по поводу онлайн-игр

'News of the realm' (1993) Neverwinter Nights, Issue 2, Week ending: 18 August 1993. [онлайн] www.bladekeep.com/nwn/newsrealm/1993-09.txt [Проверено: 20 января 2014]
Заметка о виртуальной свадьбе в Neverwinter Nights

'News of the realm' (1993) Neverwinter Nights, Issue 5, Week ending: 9 October 1993. [онлайн] www.bladekeep.com/nwn/newsrealm/1993-10.txt [Проверено: 20 января 2014]
Заметка о парочке, которые познакомились в Neverwinter Nights и потом продолжили встречаться в реальной жизни

'Nuits brûlantes dur Funitel le Minitel se Dévergonde' (1985) [на французском] Tilt, Issue 19, March 1985, p6
Заметка об играх на системе Minitel

Rheingold, Howard (1993) The Virtual Community. Electronic version. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. [онлайн] www.rheingold.com/vc/book/intro.html [Проверено: 20 января 2014]
Информация о первых онлайн-сетях и системе Minitel

Rossignol, Jim (2005) 'Interview: Evolution and risk: CCP on the freedoms of EVE Online'. Gamasutra, 23 September 2005 [онлайн] www.gamasutra.com/features/20050923/rossignol_01.shtml [Проверено: 20 января 2014]
Интервью с создателями игры Eve Online компанией CCP

Rubin, Michael (2006) Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution. Gainesville, Florida: Triad Publishing
О создании и бета-тестировании Habitat

Smith, David (1980) 'Letter from America'. Liverpool Software Gazette, No. 3, March 1980, p42

Краткое рассуждение о первых онлайн-сетях

Smith, Rob (2008) *Rogue Leaders: The Story of LucasArts*. London, UK: Titan Publishing Group
История Habitat

‘Sony Online Entertainment’ (2001) *Edge*, Issue 102, October 2001, pp56-61
Интервью с издателем игры EverQuest

Spear, Peter (1991) ‘The online games people play’. *Compute!*, Issue 135, November 1991, p96
Взгляд на только что запущенную сеть The Sierra Network и потенциал для онлайн-игр

Swain, Meg (2008) *Career Building Through Alternate Reality Gaming*. New York, New York: The Rosen Publishing Group
Обзор игр альтернативной реальности и The Beast

‘Time extend: Phantasy Star Online’ (2005) *Edge*, Issue 155, November 2005. pp114-119
Взгляд на Phantasy Star Online

The 3DO Company (1996) ‘3DO enters into agreement to acquire Archetype Interactive’ [Press release] *Business Wire*, 13 May 1996. [онлайн] www.allbusiness.com/media-telecommunications/internet-www/7229149-1.html [Проверено: 20 января 2014]
Исторический контекст Archetype Interactive и игры Meridian 59

The 3DO Company (1996) ‘3DO’s Meridian 59 now available worldwide initial response to product overwhelming’. [пресс-релиз] *Business Wire*, 7 October 1996. [онлайн] www.thefreelibrary.com/3DO%27S+Meridian+59+Now+Available+Worldwide+Initial+Response+to+Product...-a018734646 [Проверено: 20 января 2014]
Детали о первых днях существования Meridian 59

‘The book of massively multiplayer online role-playing games’ (2008) *GamesTM*, Issue 67, February 2008, pp92-99
Общий обзор онлайн-овых многопользовательских играх

‘The making of MUD’ (2004) *Edge*, Issue 141, October 2004, p114
История создания MUD и неудачная попытка превратить игру в коммерческий продукт

‘The pioneers: MUDs, MMORPGs and mayhem’ (2003) *Gamespy*, 26 September 2003. [онлайн] <http://archive.gamespy.com/amdmmtog> [Проверено: 20 января 2014]
История онлайн-овых ролевых игр

‘Ultima Online release’ (2002) *Ultima Online Travelogues*, September 2002 [онлайн] www.aschulze.net/ultima/stories9/release1.htm [Проверено: 20 января 2014]
Источник информации об убийстве Лорда Бритиша в Ultima Online

Williams, Ken (1991) 'A view from the inside: The interactive film industry is a virtual reality'. InterAction, Fall 1991, pp4, 6 & 10

Запуск The Sierra Network и видение будущего этого сервиса соучредителя Sierra On-Line Кена Уильямса

Yakal, Kathy (1986) 'Habitat: A look at the future of online games'. Compute!, Issue 77, October 1986, p32

Предварительный обзор игры Habitat

24 | ВТОРЫЕ ЖИЗНИ

'50 illegal electronic games banned' (2005) China View, 26 January 2005. [онлайн] http://news.xinhuanet.com/english/2005-01/26/content_2511068.htm [Проверено: 20 января 2014]

Китай запретил видеоигры, включая FIFA 2005

Ahonen, Tomi T. and O'Reilly, Jim (2007) Digital Korea. London, UK: Futuretext

Общий взгляд на рост популярности интернета в Южной Корее, включая и взгляд на игровую культуру

'Average monthly wages of staff and workers 1978-2007' (2008) China Statistical Yearbook. [онлайн] www.stats.gov.cn [Проверено: 20 января 2014]

Цифры средней зарплаты китайского рабочего

Bigpoint (2008) 'Bigpoint, Europe's leading multiplayer game publisher, expands into US market with rapid-fire launch schedule'.

[Пресс-релиз] 3 December 2008 [онлайн] www.marketwire.com/press-release/Bigpoint-Europes-Leading-Multiplayer-Game-Publisher-Expands-Into-US-Market-With-Rapid-926487.htm [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст немецкого онлайн-издателя Bigpoint

Bolande, M. Asher (1997) 'Patriotic computer games hope to win over China's youth'. The Nation, Bangkok, Thailand. 21 May 1997, pB4.

Китайская игровая сцена до интернета

Castronova, Edward (2002) 'Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the Cyberian Frontier'. In: Salen, Katie and Zimmerman, Eric (editors) (2006) The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Прорывное исследование Эдварда Кастронова экономики EverQuest

'China censors online video games' (2004) BBC News Online. 1 June 2004. [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3766023.stm> [Проверено: 20 января 2014]

Китайское правительство вводит цензуру в онлайн-играх

Heeks, Richard (2008) 'Current analysis and future research agenda on 'gold farming': Real-world production in developing countries for the virtual economies of online games'. Development Informatics, working paper 32, Institute for Development Policy and Management, University

of Manchester. [онлайн] www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/di_wp32.htm [Проверено: 20 января 2014]

Исследование золотого фарма и его эффектов

Jansen, Marius B. (2000) *The Making of Modern Japan*. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press, Harvard University Press

Исторический контекст взаимоотношения Японии с Китаем и Кореей

Jenkins, David (2009) 'Chinese online games market grew 63% in 2008'. *Gamasutra*, 9 April 2009. [онлайн] www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23133 [Проверено: 20 января 2014]

Новость о росте китайского видеоигрового бизнеса

Kim, Min-kyu and Park, Tae-soon (2006) *Between Censorship and Rating: State of Global Screening Systems*. Seoul, South Korea: Korea Game Development Institute

Подробный доклад о цензуре и контроле за содержанием видеоигр

Korea Game Development & Promotion Institute (2002) *The Rise of Korean Games*.

Статья о южнокорейской игровой индустрии

Korea Game Development & Promotion Institute (2004) *Trends in Game Immersion (Addiction) According to Changes in Game Environments and Their Significance*.

Исследование количества играющих людей в Южной Корее

Korea Game Development & Promotion Institute (2005) *The Rise of Korean Games: Guide to Korean Game Industry and Culture 2005*.

Статья о южнокорейской игровой индустрии

Korea Game Development & Promotion Institute (2006) *The Rise of Korean Games: Guide to Korean Game Industry and Culture 2006*.

Статья о южнокорейской игровой индустрии

'Lei Feng becomes online game hero' (2006) *China View*, 16 March 2006. [онлайн] http://news.xinhuanet.com/english/2006-03/16/content_4308138.htm [Проверено: 20 января 2014]

Заметка о китайской игре Learn от компании Lei Feng Online

Roberts, Dexter (1996) 'Let a hundred Chinese video games bloom'. *Business Week*, 23 December 1996. [онлайн] www.businessweek.com/1996/52/b35076.htm [Проверено: 20 января 2014]

Заметка об инвестициях китайского правительства в видеоигры

Sanders, Myke (2009) 'Analysis and control of gold farming transaction activities in the online gaming environment'. [онлайн] www.gamersrage.com/goldfarming.html [Проверено: 20 января 2014]

Исследование феномена золотого фарма

'Swedish video game banned for harming China's sovereignty' (2004) China Daily, 29 May 2004. [онлайн] www.chinadaily.com.cn/english/doc/2004-05/29/content_334845.htm [Проверено: 20 января 2014]

Китай запрещает игру Hearts of Iron

'The Professionals' (2003) GamesTM, Issue 5, May 2003, pp44-49

Статья о про-геймерах, в которой приводится сравнение американской, европейской и южнокорейской сцен

25 | МАЛЕНЬКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Alexander, Christopher et al (1977) A Pattern Language. New York, New York: Oxford University Press

Книга, повлиявшая на игру The Sims

'Big trouble in LittleBigPlanet' (2009) Edge, Issue 197, January 2009, pp8-11

Статья об объемах пользовательского творчества в LittleBigPlanet, которое подпадало под действие законов об авторском праве

Brown, Damon (2008) Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture. Port Townsend, Washington: Feral House

Скандал вокруг Hot Coffee

'Building a better world' (2008) GamesTM, Issue 68, March 2008, pp14-15

Интервью с Томасом Ву, продюсером Spore

Chaplin, Heather and Ruby, Aaron (2005) Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment and Big Bucks in the Videogame Revolution. 2006 paperback edition. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books

Биография Уилла Райта

DeMaria, Rusel (2008) Spore: The Evolution. Roseville, California: Prima Games

Общий взгляд на творение Уилла Райта, включая детали влияния соцсетей на эту игру

Hill, Steve (2004) 'Hooray for Hollywood...The Movies'. PC Zone, Issue 141, May 2004, pp46-48

Предварительный обзор игры Питера Молинье The Movies

Hölldobler, Bert and Wilson, Edward O. (1990) The Ants. London, UK: Springer-Verlag

Энциклопедический путеводитель по биологии, который вдохновил Уилла Райта на создание Sim Ant и косвенно повлиял на The Sims

Kutner, Lawrence and Olson, Cheryl K. (2008) Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games. New York, New York: Simon & Schuster

Рассказывается о скандале вокруг Hot Coffee

'LittleBigPlanet community reaches one million creates' (2009) PlayStation Blog, 22 July 2009. [онлайн] <http://blog.us.playstation.com/2009/07/littlebigplanet-community-reaches-one-million-creations> [Проверено: 20 января 2014]

Пользовательские творения в LittleBigPlanet превысили отметку в один миллион

McLean-Foreman, John (2001) 'Interview with Minh Le'. Gamasutra, 30 May 2001. [онлайн] www.gamasutra.com/view/feature/3072/interview_with_minh_le.php [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с одним из создателей Counter-Strike

Musgrove, Mike (2005) 'Game turns players into indie moviemakers'. The Washington Post, 1 December 2005. [онлайн] www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/11/30/AR2005113002117.html [Проверено: 20 января 2014]

The Movies и машинима-фильм The French Democracy

Salen, Katie (2002) 'Telefragging monster movies'. In: King, Lucien (editor) (2002) Game On: The History and Culture of Videogames. London, UK: Laurence King Publishing

Общий взгляд на машинима

Seabrook, John (2006) 'Game master: Will Wright changed the concept of video games with The Sims. Can he do it again with Spore?'. The New Yorker, 6 November 2006. [онлайн] www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa_fact [Проверено: 20 января 2014]

Биография Уилла Райта

Shoemaker, Richie (2003) 'Games that changed the world: Counter-Strike'. PC Zone, Issue 125, February 2003, pp134-137

Общий взгляд на Counter-Strike и оказанное этой игрой влияние

'The making of Desktop Tower Defense' (2009) Edge, Issue 206, October 2009, pp104-107

Рождение жанра tower defense

'The truth behind the biggest PC game ever' (2004) Edge, Issue 143, December 2004, pp24-25

Статья о создании The Sims

26 | ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

'9: Don't do the easy' (2007) Nippo Shinbun, 12 September 2007. [онлайн] www.1101.com/iwata/2007-09-12.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с президентом Nintendo Сатору Ивата

Alexander, Leigh (2009) 'Iwata: 'Essence of fun' can overcome gap between Japanese, Western culture'. Gamasutra, 6 February 2009. [онлайн] www.gamasutra.com/view/news/22192/Iwata_Essence_Of_

Fun_Can_Overcome_Gap_Between_Japanese_Western_Culture.php [Проверено: 20 января 2014]
Президент Nintendo берет курс на создание простых игр

Annual Report 2000 (2000) Sega Corporation. [онлайн] www.segasammy.co.jp/english/ir/pdf/ir/kako/sega_AR_all_2000.pdf [ссылка не работает]
Потери Sega за 1997/98. Конвертация из иен в доллары производилась при помощи сервиса Odana.com

Asakura, Reiji (2000) Revolutionaries at Sony. New York, New York: McGraw-Hill
История PlayStation

Voctok Inc and Fukuda, Miki (editors) (2000) Bit Generation 2000. Kobe, Japan: Kobe Fashion Museum
Исторический контекст Nintendo и японской видеоигровой культуры

Caoli, Eric (2009) 'Iwata: 'Something is wrong' with dwindling Japanese console market'. Gamasutra, 5 February 2009. [онлайн] www.gamasutra.com/view/news/22187/Iwata_Something_Is_Wrong_With_Dwindling_Japanese_Console_Market.php
[Проверено: 20 января 2014]
Президент Nintendo говорит о спаде продаж консолей в Японии

Edge Presents Equip: The Insider's Guide to the Future of the Xbox (2003) Edge Specials Issue 9. Bath, UK: Future Publishing
Детали о Xbox и его жестком диске

'Facing the camera' (2003) In: Edge Presents Equip: The Insider's Guide to the Future of the PlayStation 2 (2003), Edge Specials Issue 6. Bath, UK: Future Publishing. pp12-19
Разработка EyeToy

'Inside...Nintendo Co Ltd' (2001) Edge, Issue 100, August 2001, pp60-67
Краткая история Nintendo

Iwabuchi, Koichi (2002) Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism. Durham, North Carolina: Duke University Press.
Исследуется культурное влияние Японии на Запад и Азию

Iwata, Satoru (2005) 'Message from the president'. Nintendo Annual Report 2005. Kyoto, Japan: Nintendo Co. Ltd.
Президент Nintendo объявляет о курсе компании на увеличение количества игроков

Japan External Trade Organisation (2007) Japanese Video Game Industry. [Исследовательский отчет]
Данные о японском видеоигровом бизнесе

Juul, Jesper (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. eBook edition. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Общий взгляд на аудиторию и разработку видеоигр для всех

Kalata, Kurt (дата не указана) 'Segagaga — Dreamcast (2001)'. *Hardcore Gaming 101*. [онлайн] <http://hg101.kontek.net/segagaga/segagaga.htm> [Проверено: 20 января 2014]

Статья об игре Segagaga

Kelts, Roland (2006) *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded the U.S.*. 2007 paperback edition. New York, New York: Palgrave Macmillan

Влияние Японии на американскую культуру

Kent, Steven L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York, New York: Three Rivers Press
Упоминание первых попыток Nintendo в области контроля движения при разработке Nintendo 64

Keveney, Bill (1998) 'Japan's latest export to U.S.: Pokemon'. *Milwaukee Journal Sentinel*, 18 February 1998, p8B

Покемоны пришли в США

Kim, Tom (2008) 'Eye to eye — The history of the EyeToy'. *Gamasutra*, 6 November 2008. [онлайн] www.gamasutra.com/phpbin/news_index.php?story=20975 [Проверено: 20 января 2014]

Разработка и влияние EyeToy

Masuyama (2002) 'Pokémon as Japanese culture'. In: King, Lucien (editor) (2002) *Game On: The History and Culture of Videogames*. London, UK: Laurence King Publishing

Важность покемонов и японской видеоигровой культуры

Kohler, Chris (2005) *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, Indiana: BradyGames

Общий взгляд на японские видеоигры, включая и покемонов

Larimer, Tim (1999) 'The ultimate game freak'. *Time Asia*, Volume 154, No. 20, 22 November 1999. [онлайн] www.time.com/time/asia/magazine/99/1122/pokemon6.fullinterview1.html [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Сатоси Тадзири, создателем покемонов

'Making Waves' (2005) *Edge*, Issue 156, December 2005, pp82-89

Одна из первых статей о Wii, которая на то время еще называлась Revolution

Molokh (2009) 'Interview d'Okano Tatsu'. [на французском] *Dream-Storming Mag*, Issue 9, pp7-8. [онлайн] <http://sd-1.archive-host.com/membres/up/107817311824861617/DSMagn9-SGGG.pdf> [Проверено: 20 января 2014]

Информация о Segagaga

Nintendo of America (2008) 'Biography of Satoru Iwata'. [пресс-релиз] July 2008.
Биография президента Nintendo

'Nintendo stands firm with Revolution' (2005) GamesTM, Issue 34, July 2005, p14
Первая реакция на Wii, которая тогда еще называлась Revolution

'Note perfect' (2009) GamesTM, Issue 82, April 2009, pp78-83
Интервью с разработчиками музыкальных игр Harmonix и Neversoft

Orecklin, Michele et al (1999) 'Pokemon: The cutest obsession'. Time, 10 May 1999. [онлайн] www.time.com/time/magazine/article/0,9171,990959,00.html [Проверено: 20 января 2014]
Статья об успехе Pokémon

Palmer, Edwina (editor) (2005) Asian Futures, Asian Traditions. Folkestone, Kent: Global Oriental
Японские культурные отношения с Азией

Pattison, Louis (2003) 'Peripheral vision'. PSNext, Issue 1, June/July 2003, pp44-47
Статья о EyeToy

'Pokémania v globophobia' (1999) The Economist, 18 November 1999 [онлайн] www.economist.com/world/united-states/displaystory.cfm?story_id=E1_NGDDJT [Проверено: 20 января 2014]
Статья о всемирном успехе покемонов и росте культурного влияния Японии

'Pokemon zaps US cinemas' (1999) BBC News Online, 15 November 1999. [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/520900.stm> [Проверено: 20 января 2014]
Заметка об успехе фильма «Покемоны»

Porter, Michael E. et al (2009) The Video Games Cluster in Japan. [онлайн] www.isc.hbs.edu/pdf/Student_Projects/Japan_Video_Games_2009.pdf [Проверено: 20 января 2014]
Цифры японской игровой индустрии, включая популярность ролевых игр

'Remote composer' (2008) Edge, Issue 196, Christmas 2008, pp58-62
Интервью с Сигэру Миямото

Rheingold, Howard (1991) Virtual Reality. 1992 edition. London: Mandarin Paperbacks.
Разработка Power Glove

Sage, Adam (2009) 'Console yourself if you can't afford a DS: a pencil and paper will get your brain working'. The Times, 26 January 2009. London, UK. p4
Исследование игры Dr Kawashima's Brain Training для Nintendo DS

'Saudi Arabia bans Pokemon' (2001) BBC News Online. 26 March 2001. [онлайн] http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/middle_east/1243307.stm [Проверено: 20 января 2014]

Фетва запрещающая покемонов

‘Sega scraps the Dreamcast’ (2001) BBC News Online, 31 January 2001. [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/1145936.stm> [Проверено: 20 января 2014]

Sega прекращает производство Dreamcast и уходит из консольного бизнеса

‘The final countdown’ (2009) Edge, Issue 201, May 2009, pp64-71

Статья о Final Fantasy XIII и истории японских ролевых играх

‘This is how you make successful games’ (2008) Edge, Issue 191, August 2008, p68-73

Статья о Segagaga

Tobin, Joseph (editor) (2004) Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. Durham, North Carolina: Duke University Press

Изучение успеха, значения и влияние покемонов

‘Viva la revolution’ (2005) GamesTM, Issue 30, March 2005, pp10-11

Статья о Wii, вышедшая еще когда эта консоль называлась Revolution

‘What caused Japan’s recession?’ (2002) BBC News, 14 August 2002. [онлайн] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/2193853.stm> [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст японского экономического спада 1990-х

‘Who dares wins’ (2007) Edge, Issue 177, July 2007, pp62-71

Статья о Wii, и том, как эта консоль разрушила видеоигровые традиции

‘Wiitness the fitness’ (2008) Edge, Issue 185, February 2008, pp12-13

Предварительный просмотр Wii Fit

27 | ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ЭПОХА ПРЕСТУПНОСТИ

Barson, Michael and Heller, Steven (2001) Red Scared! The Commie Menace in Propaganda and Popular Culture. San Francisco, California: Chronicle Books

Общий взгляд на американскую пропаганду времен холодной войны

Barton, Matt (2008) Dungeons & Desktops. Wellesley, Massachusetts: A K Peters

Информация о серии ролевых игр Elder Scrolls

Birdwell, Ken (1999) ‘The Cabal: Valve’s design process for creating Half-Life’. In: Salen, Katie and Zimmerman, Eric (editors) (2006) The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Основатель Valve Кен Бирдуэлл вспоминает процесс создания Half-Life

'Computer games: classification' (1998) House of Lords debates, Hansard, 13 January 1998, Vol. 584, cc931-3. [онлайн] http://hansard.millbanksystems.com/lords/1998/jan/13/computer-games-classification#S5LV0584P0_19980113_HOL_7 [Проверено: 20 января 2014]

Парламент Великобритании обсуждает Grand Theft Auto

Cousins, Mark (2004) *The Story of Film*. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books

Голливуд начинает делать ставку на блокбастеры с конца 1970-х и начала 1980-х

Dailly, Mike (2008) 'Mike's Homepage: About Me' [личный сайт] [онлайн] www.javalemmings.com/miked/aboutme.htm [Проверено: 20 января 2014]

Исторический контекст разработки оригинальной Grand Theft Auto

'Dark Knight' (2009) *Edge*, Issue 201, May 2009, pp78-83

Интервью с Крисом Авеллоном, автором Planescape Torment

Den Uyl, Douglas J. and Rasmussen, Douglas B. (1984) 'Ayn Rand on rights and capitalism'. In: Boaz, David (editor) (1997) *The Libertarian Reader: Classic & Contemporary Writings from Lao-Tzu to Milton Friedman*. 1998 paperback edition. New York, New York: The Free Press. pp169-180

Исторический контекст Айн Рэнд и ее веры

Jones, Darran (2008) 'The history of Elite'. *Retro Gamer*, Issue 47, January 2008, pp24-31

Влияние Elite на Grand Theft Auto

MacDonald, Ryan (1998) 'GTA: Grand Theft Auto: European version review'. *GameSpot*, 6 May 1998. [онлайн] <http://uk.gamespot.com/ps/adventure/grandtheftauto/review.html> [Проверено: 20 января 2014]

Рецензия на Grand Theft Auto, в которой отмечается высокий уровень насилия

'On the road: Adventures in the Capital Wasteland' (2009) *GamesTM*, Issue 82, April 2009, pp84-89

Статья о мире Fallout 3

Pavitt, Jane (2008) 'The bomb in the brain'. In: Crowley, David and Pavitt, Jane (editors) (2008) *Cold War Modern: Design 1945-1970*. London, UK: V&A Publishing. pp100-121

Отношение к ядерной энергии и атомной войне в контексте пропаганды холодной войны, плюс информация о планах создания сети бункеров в США

Rand, Ayn (1957) *Atlas Shrugged*. 2007 edition. London, UK: Penguin Classics

Рэнд, Айн (1957) «Атлант расправил плечи». Издание 2013 года. Альпина Паблишер. Перевод Юрия Соколова

Роман, который повлиял на BioShock

Rockstar North (2002) *The Degenatron Page* [Рекламный сайт] [онлайн] www.degenatron.com [Проверено: 20 января 2014]

Пародийный сайт игровой консоли Degenatron, которая рекламировалась в игре Grand Theft Auto: Vice City

'Sex violence and videogames' (2001) Edge, Issue 94, February 2001, pp62-69

Статья, в которой рассказывается о скандальных видеоиграх, с упоминанием первых двух Grand Theft Auto.

Smith, Rob (2008) Rogue Leaders: The Story of LucasArts. London, UK: Titan Publishing Group

Детали создания Grim Fandango

'The making of Grand Theft Auto' (2008) Edge, Issue 187, April 2008, pp60-75

История серии Grand Theft Auto. Источник цитат Сэма Хаузера, использовались с разрешения Future Publishing

'The vision of Mass Effect' (2007) [DVD] In: BioWare (2007) Mass Effect: Limited Edition [Xbox 360] Electronic Arts

Команда разработчиков игры Mass Effect рассуждают о влияниях на игру

Toffler, Alvin (1964) 'The Playboy interview with Ayn Rand'. In: Boaz, David (editor) (1997) The Libertarian Reader: Classic & Contemporary Writings from Lao-Tzu to Milton Friedman. 1998 paperback edition. New York, New York: The Free Press. pp161-168

Исторический контекст Айн Рэнд и ее убеждений

Walker, Sophie (1997) 'Computer Nerds discover sex, drugs and rock 'n' roll'. The Independent on Sunday. 6 July 1997. [онлайн] www.independent.co.uk/news/computer-nerds-discover-sex-drugs-and-rock-n-roll-1249248.html [Проверено: 20 января 2014]

Статья об игре Sex, Drugs and Rock 'n' Roll компании Sensible Software

'Who's the daddy now?' (2009) GamesTM, Issue 82, April 2009, pp62-71

Статья об игре BioShock

28 | МАГИЯ, ВЫЛЕТАЮЩАЯ ИЗ ПАЛЬЦЕВ

'An audience with Jenova Chen' (2009) Edge, Issue 206, October 2009, pp62-67

Интервью с соучредителем компании Thatgamecompany

Barton, Laura (2005) 'The question: Have the Arctic Monkeys changed the music business?'. The Guardian, London, UK. 25 October 2005. [онлайн] www.guardian.co.uk/music/2005/oct/25/porandrock.arcticmonkeys [Проверено: 20 января 2014]

Как группа Arctic Monkeys вошла в музыкальный бизнес

Cousins, Mark (2004) The Story of Film. 2008 paperback edition. London, UK: Pavilion Books

Голливуд движется в сторону блокбастеров в 1980-х

Donovan, Tristan (2003) 'Top 20 Publishers'. Game Developer, Volume 10, Number 9, September 2003, pp30-35

Цифры прибыли крупнейших видеоигровых издателей

Experimental Gameplay Workshop presentations (2002) [онлайн] www.experimental-gameplay.org/2002/index.html [Проверено: 20 января 2014]

Общая информация о первой Experimental Gameplay Workshop

Experimental Gameplay Workshop presentations (2005) [онлайн] www.experimental-gameplay.org/2005/index.html [Проверено: 20 января 2014]

Итог семинара Experimental Gameplay Workshop 2005 с упоминаниями Rag Doll Kung Fu, Braid и проект Kyle

PopCap Games (2006) 'Survey: Casual computer games as TV replacement'. [пресс-релиз] 13 September 2006

Исследование показывающее демографию аудиторию PopCap, которая выбивается из привычных рамок видеоигр

Purchase, Robert (2010) 'Bejeweled sales reach 50m worldwide'. Eurogamer, 10 February 2010. [онлайн] www.eurogamer.net/articles/bejeweled-sales-reach-50m-worldwide [Проверено: 20 января 2014]

Bejeweled достигла отметки в 50 миллионов проданных игр за 10 лет

Reynolds, Christopher (2009) 'Braid has been «very profitable» for creator'. Now Gamer, 18 March 2009. [онлайн] www.nowgamer.com/news/307/braid-has-been-very-profitable-for-creator [Проверено: 20 января 2014]

Интервью с Джонатаном Блоу об успехе Braid

БЛАГОДАРНОСТИ

Эта книга вряд ли бы получилась без поддержки и помощи многих людей. Возглавляет этот список мой партнер Джей Прист, который придумал оформление этой книги, поддерживал меня на протяжении всего проекта, давал ценные советы, помогал и с точки зрения бизнеса, и с точки зрения подбора необходимых материалов. Но прежде всего я хочу поблагодарить его за терпение и выдержку на протяжении тех полутора лет, которые потребовались мне для того, чтобы написать эту книгу.

Хочу поблагодарить Кита Граймса и Дэвида Маккалоу за проницательность и невероятно ценные советы, а также за их готовность помочь просеять десятки и десятки хороших (и многих не очень хороших) игр, которые оказались в разделе «Игрография» в этой книге.

Большое спасибо Тому Хоумвуду за его работу над обложкой и ценные советы по использованию шрифтов, равно как и всей команде корректоров в лице Рут Смит, Кэти Уоллес и Рэйчел Вуд, которым пришлось продираться через книгу о малознакомом им предмете. Кэти Уоллес я хочу отдельно поблагодарить за ее твиты.

Переводчик с японского Клара Элlefсон не только оказала мне неоценимую помощь в работе с японскими источниками, но и дала мне вводный курс в японскую культуру, помогла мне разыскать некоторых японских разработчиков, у которых я взял интервью.

Также хотелось бы поблагодарить: Кэти Кампос из Rapache PR за ее терпение по поводу задержки с выходом книги и ее работу по пиару. Джесс Макэри — за ее знание законов и Джона Сэвиджа — за вдохновение (пусть он об этом и не знает).

Не в последнюю очередь хочу выразить благодарность сотням ветеранов игровой индустрии, пиарщикам и агентам, с которыми мне приходилось сталкиваться во время работы над этой книгой. Спасибо им за то, что они находили время отвечать на мои многочисленные вопросы, помогали мне в поисках нужной мне информации или фотографий, которые используются в этой книге. Отдельное спасибо уходит Ральфу Байеру, Дона Бейли, Дэйву Нуттингу, Синтии Франко (из библиотеки ДеГольера Южного Методистского университета, Даллас), Ричарду Гэрриотту, Юджину Джарвису, Эду Логгу и Филипу Оливьеру, которые приложили даже больше усилий, чем я рассчитывал.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

1-9

1001 Crew, The, 177
1C: Maddox Games, 271
2600 (консоль), 93, 94, 96, 97, 101-103, 105,
108, 110-111, 113, 124-129, 133, 135-138, 148,
152, 424
2D Boy, 449, 457, 458
3DO (консоль), 334
3DO Company, The, 380
3D-графика, 313, 330, 333-335
3D-графические карты, 330, 334
7 Colours, 270
7800 ProSystem, 222, 274
7th Guest, The, 308

A

A Mind Forever Voyaging, 191, 195
AberMUD, 370-371
Abfahrtslauf, 260
Acclaim Entertainment, 220, 290, 298
Acorn Archimedes, 188, 317
Acorn Computers, 156
 смотрите также Acorn Archimedes,
 микропроцессоры ARM, BBC Micro
Activision, 125, 127-129, 135-136, 175, 186, 233,
240, 261, 274, 278, 302, 360, 403-404
 смотрите также Activision Blizzard,
 Mediagenic
Advance of the Megacamel,
 смотрите Attack of the Mutant Camels
Advanced Research Projects Agency,
 смотрите ARPA, ARPAnet
Advanced Video System, 215
 смотрите также Nintendo Entertainment
 System
Adventure (версия VCS 2600), 126-127, 160
Adventure (текстовое приключение),

версия Дона Вудса, 76-77, 365
версия Уилла Краузера, 75-77, 82, 84, 126-127,
147, 435
Adventure International, 85, 147
Adventureland, 82, 84
Age of Empire, 421
Agony, 306
Air Guitar, 454
Air Warrior, 381
Aladdin's Castle, 61-62
Alakabeth: World of Doom, 89-90
Alien Fish Exchange, 356
Alien Hominid, 453
Allied Leisure, 46
Alone in the Dark, 344-345
Alpha Waves, 317, 344
Altair 8800, 68, 79
Alter Ego, 404-405
Alternate Reality: The City, 315
AM-2 (Sega), 412
America On-Line,
 смотрите AOL
American Multiple Industries, 135
Amiga (компьютер), 216, 226, 228, 234-236,
247-249, 252, 305, 317
 смотрите также CDTV
Amiga Corporation, 233-234, 427
Ampex Corporation, 36
Amplitude, 359
Amstrad CPC, 171, 227
Amstrad, 227
Andromeda, 261-262
Angry Birds, 11
Another World, 238-239
Ant Attack, 160
AOL, 376, 378, 380, 389
 смотрите также Quantum Link

Apogee, 322-324, 330
 Apple Computer, 67, 79, 183, 231
 смотрите также Apple Inc., Applesoft
 Apple I, 79
 Apple II, 80-81, 83-86, 89, 152-154, 162, 168,
 171, 184-185, 187, 192, 212, 243-244,
 Apple Lisa, 187-188
 Apple Macintosh, 187-190, 216, 246
 Applesoft, 353
Arcadia (Imagine), 179
Arcadia (Эрик Циммерман), 454
 Archetype Interactive, 380
 Archimedes (компьютер), 317
Arctic Monkeys, 449
 Ariolasoft, 227
Army Moves, 163
 ARPA, 188
 ARPAnet, 75, 77, 369, 378
 Art of Computer Game Design, The (книга), 135
 ASCII Corporation, 208
Asteroids, 117, 123, 133
 Astrocade, 109
Astron Belt, 146
 AT&T, 377
 Atari 400, 88, 137, 161, 233
 Atari 5200, 133, 137-138
 Atari 7800 ProSystem, 222, 274
 Atari 800, 88, 102, 181
 Atari Corporation, 148, 218, 222, 274
Atari Football, 105-106, 276
 Atari Games, 196, 266-267, 318, 335, 360
 Atari Inc., 16, 40, 42-47, 49-57, 65-71, 73, 80, 88,
 93-94, 96-97, 99-108, 110, 112, 114, 116-119,
 124-129, 132-133, 135-141, 151-152, 160-161,
 218-219, 222, 234
 исследовательская команда Грасс-Вэлли, 116
 корпоративная культура, 50
 крах, 148
 переговоры по поводу Famicom, 215
 подразделение по разработке домашнего
 компьютера, 80, 102, 139-140
 покупка компьютера Amiga, 239
 программа Понимания Общества, 132

рост ожиданий (1982), 133
 создание, 42
 увольнение Нолана Бушнелла, 102-103
 Atari Ireland, 151
 Atari Japan, 52-53, 118
 Atari Lynx, 264
 Atari Research, 319
 Atari ST, 188, 226, 228, 247, 278
 Atari VCS 2600, 93, 94, 96, 97, 101-103, 105,
 108, 110-111, 113, 124-129, 133, 135-138, 148,
 152, 424
Attack of the Killer Swarm, 455, 457
Attack of the Mutant Camels, 158
Aussie Rules Footy, 220
Auto Modellista, 417
Auto Race, 98
 Automata UK, 181
 смотрите также Краучер, Мел
Autumn Tower Defense, 410
 Axlon, 239, 291
 AY-3-8500 (микрочип), 57-58

В

BADD, 193
 Balance Board, 427
Balance of Power, 189-191
Ball, 203
Ballblazer, 237
 Bally Midway, 53, 62, 64, 107, 120, 122, 148, 202
 отказ от *Pong*, 43
 смотрите также Midway Games
Bally Professional Arcade, 108
 Bamby Software, 157
 Bandai, 202, 204, 208, 358, 427
Bandersnatch, 180
Baram Eui Nara, 389
 смотрите также Kingdom of the Winds, The
Barbie Fashion Designer, 340-341
Barry McGuigan World Championship Boxing, 276
Baseball, 74, 110
Batman (видеоигра), 161
Batsugun, 357
Battles of Kawanakajima, The, 204

Battleloads, 229
Battlezone, 117, 161, 175, 316
 BBC Micro, 156-157, 161, 171
 BBS, 323-324, 372
 смотрите Электронные доски объявлений
Beam Software, 164, 219
Beast Busters, 196
Beast Within: A Gabriel Knight Mystery, 311
 смотрите также Gabriel Knight (серуал)
Beast, The, 375
Beatmania, 358
Behemoth, The, 453, 458
Beijing Golden Disc, 396
Bejeweled, 451-452
Bethesda Softworks, 432
Bible Adventures, 327
Bible, The, 156
Big Blue Disk (журнал на дискетах), 321
Bigpoint, 176, 398
Bingo, 372-373
BioShock, 442-443, 460
Bird Mother, 262
Bitmap Brothers, The, 226
Black Onyx, The, 210
Blaster, 145
Blizzard Entertainment, 391
Blockade, 356
Blood Storm, 298
Blue Sky Productions, 324-325
BMG Interactive, 431
Bohemia Interactive, 260, 269
Bomber Man, 209
Boong-Ga Boong-Ga, 357
Bothered About Dungeons & Dragons, 193
Boxing, 125
BPJM, 175
Bradley Trainer, 118
Braid, 455, 458, 460
Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!, 423
Breakout, 65-68, 79-80, 107, 118, 144
British Telecom, 318, 369-370
Brøderbund, 244, 246-248, 375
Broken Age, 12

Brown Box, 30-31, 41
 смотрите также Magnavox Odyssey
Buckner & Garcia, 123-124
BudgeCo, 187
Bug-Byte, 153, 157, 179
bullet hell (стрелялки), 357-358
Bullet-Proof Software, 209, 264
Bullfrog, 178, 248-249, 251-252
Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien, 175, 292
Burnout Paradise, 434
Buzz! The Music Quiz, 426

C

Caballero Control Corporation, 135
Caesar the Cat, 262
California Pacific Computer, 90
Call Of Duty: Ghosts, 11
Can of Worms, 156
Candy Crush Saga, 11
Canyon Bomber, 124
Capcom, 282-283, 289, 344-345, 347, 417
Captain Blood, 173-174, 227
Cassette Vision, 204, 207-208
Castle Crashers, 458, 460
Castle Wolfenstein, 325, 347
Castlevania, 218
Cat & Mouse, 41
Catacomb 3-D, 320, 324-325
Cave, 357
CCP, 384
CD-i (консоль), 307, 312
CD-i (формат компакт-диска), 307
CDTV, 307
cel-shading, 417
Centipede (Atari Inc.), 123
Centipede (Джефф Минтер), 158
CentreGold, 337
Cessna Over Moscow, 172
Channel LP, 29
 смотрите также Brown Box, Magnavox Odyssey
Chase the Chuck Wagon, 135

- Chicago Coin, 45, 49, 65
 Children Now, 293
Chinese Airforce, 396
Chop Suey, 339-340
 Chuck E Cheese, 103, 239
Chuck Rock Racing, 337
 Chunsoft, 207
 Ciel Bleu, 168
 Cinematronics, 115-116, 142, 144, 146
 Cinemaware, 235-236, 239-240, 243, 277, 303, 305-306
Civil War, 87
Civilization, 12, 254
Clean Sweep, 50
Clockwork Knight, 430
Club Caribe, 375
 Cobra Soft, 171-172, 181
 Codemasters, 181, 226, 228-229
 Coktel Vision, 169, 311
 Coleco, 58, 137-138, 147, 185, 218
 Colecovision, 137-138, 147
 Color TV Game (консоли), 202
Combat, 97, 126
Comix Zone, 282
Commander Keen in the Invasion of the Vorticons, 323-324
 Commodore, 80-81, 139-141, 148
 Commodore Amiga, 188, 216, 234
 смотрите также CDTV
 Commodore PET, 81, 152, 154
 CompuServe, 372, 378, 380
Computer Quiz (электромеханическая игра), 37-38
 Computer Software Rinri Kiko, 206
Computer Space Ball, 45
Computer Space, 38-45, 47, 55, 68
Contra, 413, 453
 Control-Vision, 241
 смотрите также NEMO
 Core Design, 337-338
Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel, 309
Counter-Strike, 410
Crash Bandicoot, 349
Crazyracing Kartrider, 396
 Crossbow, 196
cross-play, 14
Cruise for a Corpse, 238
 Cryo Interactive, 436
 Crytek, 175
Custer's Revenge, 135
 Cyan Worlds, 309
- ## D
- D&D1*, 88-89
Dactyl Nightmare, 318, 320
Daikatana, 407, 441
Dance Aerobics, 358
Dance Dance Revolution, 358, 427
Dandy, 197
Dangerous Dave in Copyright Infringement, 322
Darwinia, 455
 DAT, 307
 Data East, 283, 360
 Data General Nova, 36
 Data Glove, 424
 Datalogisk Institut Københavns Universitet, 371
 Dave Nutting Associates, 62-64, 106, 108, 148
Daytona USA, 357
Dead or Alive (сериал), 206
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, 206
Dead Rising, 347
Deadline, 190
death matches, 77, 329, 406
Death Race, 65-66, 94, 287
 DEC GT40 (терминал), 116, 127
 DECUS, 75
Defcon, 458
Defender of the Crown, 235-236
Defender, 119-120, 122, 134, 143, 145, 158, 198
Déjà Vu: A Nightmare Comes True, 193, 238, 309
 Delphine Software, 238
Demolition Derby (Exidy), 65
Demolition Derby (Major Manufacturing), 94
Demon Attack, 128
 Dendy, 269

Densha de Gol, 357
Derby Owners Club, 357
Des Chiffres et des Lettres, 372
Desktop Tower Defense, 410
Destruction Derby, 65
Deus Ex Machina, 15, 159-160, 163
Deus Ex, 439-442
Devil World, 222
Diamond Mine Deluxe, 451
 смотрите также Bejeweled, Diamond Mine
Diamond Mine, 452
 смотрите также Bejeweled, Diamond Mine
 Deluxe
Dicotylédon, 168
 Digital Equipment Corporation, 27, 29
 Digital Pictures, 291, 298
 Digital Reality, 269
 DIKU, 371
DikuMUD, 371, 380
 Dinamic, 163, 357
 Disco Space Invaders (песня), 107
Divide by Zero, 294
Dizzy (сериал), 228-229
 DMA Design, 291, 430-434, 457
Dogz: Your Computer Pet, 296
Doki Doki Panic, 230
Dokyusei, 205
 Domark, 262
Donkey Kong 3, 144
Donkey Kong Jr., 208
Donkey Kong, 137-138, 203, 208, 217
DonPachi, 357
Doom, 77, 327-331, 334, 341-342, 378, 380, 391,
 405, 406, 434, 437, 450, 451
Dossier G: L’Affaire du Rainbow-Warrior, 172
Double Dragon, 218
 Dr Ing Keiner Forest, 70
Dr Kawashima’s Brain Training: How Old is Your
 Brain?, 423
Dragon Quest III, 213
Dragon Quest, 211-212
Dragon Warrior,
 смотрите Dragon Quest

Dragon’s Lair, 145-146
Dragonforce, 360
Dragster, 125
 Dreamcast, 417, 419
Driver, 433
Druid II: The Enlightenment, 249
Duck Hunt, 216
 Dumont, 24
Dune II: The Building of a Dynasty, 254
Dungeon (Zork!),
 смотрите Zork!
Dungeon (Дон Даглой), 78
Dungeon Master, 325
Dungeons & Dragons (ролевая игра), 78-79, 86,
 88-90, 193, 197, 209, 364, 367, 371, 376

E

E.T. the Extra-Terrestrial, 133, 141, 148, 149
Earl Weaver Baseball, 277, 279
Earthworm Jim 2, 284-285
Eastern Front 1941, 88
Eat a Bug, 425
Eco the Dolphin, 283
 EDSAC, 23
 Eidos Interactive, 438
Elder Scrolls III: Morrowind, The, 434
Elder Scrolls IV: Oblivion, 434
Elder Scrolls, The (сериал), 432, 441
 Electronic Arts, 184-187, 199, 216, 249-250, 252,
 275-276, 278-279, 303, 304, 334, 379-380, 392,
 397, 405, 408, 421, 447-450
Electro-Sport, 146
Elepong, 46, 52
Elite, 161-163, 253, 384, 431-432
Eliza, 74-75
 Empire Distributing, 40, 54
Empire IV, 367
Empire, 367
 Enix, 205, 210, 213
Entrepreneur, The, 245
 Epic Games, 437
 Epoch TV Block, 68
 Epoch, 68, 202, 204

EPSS, 369
 Ерух, 185
 Equality Now, 206
 Ere Informatique, 171-173, 181, 227
Escape, 89
Eureka!, 262
EVE Online, 384
EverQuest, 384-385, 393-394, 418
Every Day the Same Dream, 458
EVR Race, 201
 Exelvision EXL 100, 171
 Exidy, 65-66, 196
Expensive Desk Calculator, 27
Expensive Planetarium, 28
EyeToy, 425-426

F

F-15 Strike Eagle, 253
Facebook, 414
 Fairchild Channel F, 94, 124
 Fairchild F8 (микроспроцессор), 94
 Fairchild Semiconductor, 94
Fallout 3, 441-442
Fallout 3: The Pitt, 442
Fallout, 441-442
 Famicom, 207-209, 211, 213, 215-216, 244, 264, 266, 269, 345, 423
смотрите также Nintendo Entertainment System
Family Trainer, 427
Fantastic Adventures of Dizzy, The, 229
Fantasy Westward Journey, 397
Fantasy Zone, 273
Far Cry, 175
 Ferranti, 21-22
FIFA Soccer 2005, 397
Filler, 270
Final Fantasy (сериал), 272, 349
Final Fantasy VII, 349-350, 419
Final Fantasy, 272
Final Fight, 224, 283
 Five Ways Software, 344
Flash Element TD, 410

Flicker (пинболл), 63
Flicker, 414
Flight Unlimited, 324
Flower, 459
Flyball, 69
Flying Ace (электромеханическая игра), 40
 FM Towns, 303, 307, 375
 Focus on the Family, 327
Football (Mattel Electronics), 98
Football Manager, 155
Football Power, 357
 Fox Video Games, 129
 France Telecom, 372
Freedom: Rebels in the Darkness, 170
Free-to-play (модель), 11-14, 396
 French Democracy, The (фильм), 411
Frequency, 359
Frogger, 123
 Froggy Software, 169
Frontier: Elite II, 431
Fruit Machine Simulator, 228
Fujitsu Habitat, 375
 Fujitsu, 204, 302, 307, 308, 375
 Funny Stuff, 107
 Funspot, 49, 147, 360
Fusion, 249
 Future Crew, 178

G

Gabriel Knight (сериал), 311
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, 313
Gabriel Knight: Sins of the Father, 311
 Gaelco, 357
 Gaijin Entertainment, 12-13
Galactic Chase, 181
Galactic Trader, 162
Galaga, 119
Galaxian, 118-119, 128, 181
Galaxy Game, 35, 38-39
 Game & Watch, 203, 422
 Game Boy, 264, 265, 267, 420, 421
 Game Gear, 264

Game Genie, 228
 Gamecube, 421-422, 426, 453
Gamer's Edge (журнал на дискетах), 321-322, 324
 GameStar, 276, 278
Gauntlet, 196-197, 249, 326
Gears of War, 347, 459
 General Instruments, 57
Genesis, 273-275, 278-281, 290-291, 307
 GENie, 380-381
girl power, 338, 341
Gitaroo Man, 359
Global Gladiators, 284
Goal to Go, 146
Golden Axe, 273, 458
GoldenEye 007, 350
Goody, 163-164
Gotcha, 51
 Gottlieb, 142, 144
Gran Trak 10, 52-53, 69
Gran Turismo, 348
Grand Prix Simulator, 228
Grand Theft Auto (серия), 430-435
Grand Theft Auto II, 433
Grand Theft Auto III, 429-430, 433-434
Grand Theft Auto IV, 443-444, 460
Grand Theft Auto V, 11
Grand Theft Auto, 430
Grand Theft Auto: San Andreas, 410, 429, 435
Grand Theft Auto: Vice City, 327, 434
Grim Fandango, 12, 435-438
 GSC Game World, 271
 GT Interactive, 448
 GUI, 187-189, 193
 Guillemot Informatique, 181
Guitar Freaks, 359
Guitar Hero III: Legends of Rock, 360
Guitar Hero, 360
Gun Fight, 64-65, 68, 106
Gunship, 253
Gunstar Heroes, 283
 GX4000, 227-228
Gyromite, 217

H

H2O (клан), 342
Habitat, 373-376, 381
 Halcyon, 147
Half-Life 2, 453, 459
Half-Life, 410, 438, 441, 453
Halo 3, 409
Halo: Combat Evolved, 421-422
Hang-On, 197, 288
Hanse, 176
Hard Drivin', 118, 335
 Harmonix Music Systems, 359
 Harvard University Press, 225
Harvest Moon, 206-207
 Hasbro, 239, 241, 291, 295, 310
Hase und Wolf, 260
Head Over Heels, 161
Hearts of Iron, 397
Heavyweight Champ, 283
 Hector (компьютер), 171
 Hello Kitty, 121, 420
 Henry's, 152
Heroic Fantasy, 372
Herzog Zwei, 254
Hexic, 268
Hidden & Dangerous, 270
Highnoon, 74-75
Hirschjagd, 260
 Hitachi, 202
Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The, 191
Hobbit, The, 164, 173
Hockey-Manager, 398
Hogan's Alley, 216
 Hot Coffee, 410
 Hudson Soft, 208-209
Hunt the Wumpus, 74-77

I

I, Robot, 317
I.Q. Computer (электромеханическая игра), 37
 IBM PC, 188, 193, 303, 307, 321
 смотрите также Персональный компьютер
 IBM PCjr, 193

IBM, 20, 23, 34, 51, 69, 87, 97, 168
 ICOM Simulations, 188, 190
 Id Software, 320, 324, 330, 334, 405-407, 437-438, 450
Ideas from the Deep, 323
 IK+, 253
 Illusion Softworks, 270
 Imagic, 128, 138, 144, 185, 240, 372
 Imagine, 163, 179-180, 306
 Imlac PDS-1, 77
 Indescomp, 163
Indiana Jones & The Last Crusade, 238
Indianapolis 500: The Simulation, 278, 316
Indoor Soccer, 276
Infernal Runner, 174
 Infocom, 83-85, 190-193
 Infogrames, 171, 173-174, 181, 270, 317, 345, 436
 Intel 4004 (микроспроцессор), 62, 64
 Intel 8080 (микроспроцессор), 64
 Intel 8244 (графический чип), 109
 Intel, 62-64, 81, 109, 183
 Intellivision, 110, 136, 146, 185, 204, 208, 247, 276, 375
 Interactive Digital Software Association, 297
 Interton VC-4000, 152
 Introversion, 455-456, 458
Inu no Osanpo, 357
 InVideo Systems, 424
 Ion Storm, 438-441
 iPhone, 457
 Irem, 283, 346
 Irrational Games, 442
 Island Graphics, 234
It Came from the Desert, 235, 305
 iTunes, 449, 453
 iTV Game, 391

J

J.J. and Jeff, 274
 Jaleco, 222
Japan Bashing, 224
Jet Grind Radio,
смотрим Jet Set Radio

Jet Set Radio, 417
Jet Set Willy, 15, 157, 163
Joe Montana Football, 274
John Madden Football (Apple II), 277
John Madden Football (Megadrive/Genesis), 278-280
Johnson & Johnson Presents Tooth Protectors, 135
 Joyboard, 427
 JRPG, 210-213, 419
Judges, The, 177
Jurassic Park, 389, 396

K

Kaboom!, 127
 Kaiser, 176
Kaleidoscope, 353
Karaoke Revolution, 359
Karate Champ, 283
Karateka, 236
Kato-chan and Ken-chan, 273
 Kee Games, 54-56
Keyboardmania, 358
Kikori no Yosuka, 204
 KIM-1, 79-81
King of Chicago, 235-236
King's Quest, 192-193, 238
Kingdom of Kroz, 323
Kingdom of the Winds, The, 389-393
Knight Lore, 160-161, 163-164, 174, 229
 Koei, 204
 Konami, 143, 205, 228, 346, 358-359
Kriegsspiel, 86
Kroz (серпант), 323
Kung-Fu Master, 283

L

L'Aigle d'Or, 174
La Abadía del Crimen, 164
La Souris Golote, 169
LambdaMOO, 370, 395
 Lasky's, 157
Last Express, The, 435

Le Crime du Parking, 169
Le Vampire Fou, 168
 Leading Leisure, 318
Learn from Lei Feng Online, 397
 Learning Company, The, 127
Legend of Zelda, The, 212, 218
Legend of Zelda: A Link to the Past, The, 282
Legend of Zelda: Ocarina of Time, The, 350
Legend of Zelda: The Wind Waker, 417
Leisure Suit Larry (сериал), 238, 377
Leisure Suit Larry 4, 377
Leisure Suit Larry 8, 436
Leisure Suit Larry, 238
Lemmings, 291, 457
Life, 243-244, 246
 Linden Lab, 394-395
 Index, 395
Lineage, 391-393, 396
Link Trainer, The, 85
 Lionhead Studios, 411, 453
 Lisa, 187-188, 278
Little Computer People, 403,405
LittleBigPlanet, 412-413
Liverpool Software Gazette (рассылка), 153
 Llamasoft, 158-159
 Lockheed Martin, 335
Lode Runner, 187, 209
Lolita Syndrome, 205
Longest Journey, The, 435
 Looking Glass Studios, 324
Loom, 238
 Loral Electronics, 24
 Loriciels, 171
 Los Gonococcus, 168
Love and Death, 156
 LucasArts / Lucasfilm Games, 114, 222, 237-239, 243, 308, 310, 373-375, 381, 436
 Lucozade, 343
Lunar Lander (Atari), 116, 117, 126, 144
Lunar Lander (DEC GT40), 116, 127
Lunar, 74

M

M.U.L.E., 186, 195, 376
Mac Finder, 190
 Macintosh, 187-190, 216, 246-247, 251, 254, 278, 301, 302, 317, 354
 MacOS, 188
MacPaint, 190, 246
 Magnavox Odyssey 3, 147
 Magnavox Odyssey, 55, 95, 99, 152, 196, 202
 смотрите также Brown Box
 Magnavox Odyssey2, 109, 152
 смотрите также Philips Videopac G7000
 Magnavox, 41, 42, 46, 58, 109-110, 147
Major Havoc, 143-144
 Major Manufacturing, 94
Manhole, The, 303-305, 309, 340
Manhunt, 346-347
Maniac Mansion, 238
Manic Miner, 157, 159
Marble Madness, 229
Mass Effect, 434
 Master Designer Software, 234-235
 смотрите также Cinemaware
 Master System, 212-213, 222, 227-229, 273
 Mastertronic, 180, 229
 Mattel, 98, 110-111, 147, 185, 280, 340, 343
Max Magic, 312
Max Payne, 178
 Maxis, 247-248, 401, 405, 408
 Maxwell Communications, 267
Maze, 77, 367
 MBX, 141
McDonald's Global Gladiators, 284
 MCI Milwaukee Coin, 61
 Media Molecule, 411-413
 Mediagenic, 274-275
 смотрите также Activision
 Megadrive, 269, 273, 336
 Melbourne House, 154, 164-165, 249
Même les Pommes de Terre ont des Yeux, 169
Mercenary, 431
Meridian 59, 380, 382
Merlin, 99

Metal Angel, 207
Metal Gear (сериял), 348
Metal Gear Solid, 348
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, 348
Metal Slug, 453
Metroid, 218
Meurtre à Grande Vitesse, 171
Méwilo, 169
 Micro Cabin, 207
 Micro Games, 63
Microchess, 81
Microcosm, 306
 Microdeal, 157
 Microdigital, 151, 153, 157, 179
Micropolis, 246-247
 смотрите также Sim City
 Microprose, 253
Microsoft Flight Simulator, 421
 Microsoft Japan, 208
 Microsoft *Windows*, 188
 Microsoft, 68, 208, 268, 292, 303, 308, 421-422, 427, 457
 MicroVision, 141
MIDI Maze, 329
 Midway Games, 447
 смотрите также Bally Midway
Midwinter, 318
 Mikromatix, 262
 Milton Bradley, 99, 141
Mind Forever Voyaging, A, 191, 195
 Mindlink, 424
 Mindscape, 308
Minecraft, 11-12
Miner 2049'er, 157
 Minitel, 372
 Mirrorsoft, 250, 262, 265, 266, 267
Missile Command, 51, 119, 317
Missile Radar, 51
 MITS, 68
Mixed-Up Mother Goose, 288
 MK14, 152
Modem Wars, 376
Mogul Maniac, 427

Moondust, 355
Moorhuhn, 450
 MOO, 370
Mortal Kombat, 287, 289-290, 292, 294-295, 297, 298, 460
Mortal Kombat II, 298
 MOS Technologies, 80, 139
Mother, 212
 Motorola 68000 (микроспроцессор), 233
 Movies, The, 411
 MS-DOS, 303
 MSX, 208
 MTV, 123
MUD Object Orientated, 370
MUD, 365-367, 370, 388
MUD-игры, 368-373, 378, 380, 389, 395
Multi-User Dungeon, 365
 MySpace, 404
Myst, 309-311, 409
Mystery House, 84, 168, 207, 210

N

Nakamura Manufacturing, 53
 Namco, 53, 118-120, 122, 124, 143, 202-203, 336
NanaOn-Sha, 354
Narbacular Drop, 460
Narc, 198-199, 222, 229, 289
Nascom 1, 152
 NCSoft, 391-392, 394
 NEC PC-8001, 204
 NEC, 204, 209, 273, 305, 306
 NEMO, 239-241, 291, 195, 310
 NES, 216-223, 225-229, 231, 267, 274, 278
 смотрите также Famicom
 NetEase, 397
Neverwinter Nights (AOL), 376, 380, 389
 Nexon Corporation, 389
Night Driver, 69-71
Night Life, 204-205
Night Trap, 240, 287, 291, 293-298
Nimatron, 21
 Nimrod, 21-22, 25
 Nintendo 64, 15, 348-350, 355, 417, 426, 433

Nintendo DS, 422-423, 426
 Nintendo Entertainment System, 216-223, 225-229, 231, 267, 274, 278
 смотрите также Famicom
 Nintendo Power (журнал), 223
 Nintendo Wii U, 13
 Nintendo, 137-138, 148, 201-203, 207-209, 212, 215-231, 241, 249, 264, 273, 275, 292, 294, 348-350, 420-424, 426-427
 партнерство с Sony, 307, 333
 Nintendogs, 423
 Nival Interactive, 260
 Nobunaga's Ambition, 204
 Nokia, 356
 North & South, 174
 Novotrade, 262, 283
 Nürburgring/1, 70
 Nutting Associates, 35-40, 44-46, 51, 61-64, 106, 108, 148
 Nutting Industries, 37

O

Ocean Software, 180
 Oliver Twins, The, 228-229
 On-Line Systems, 84
 Opera Soft, 163-164
 Operation Flashpoint: Cold War Crisis, 270-271
 Operation Wolf, 196
 Oregon Trail, The, 81
 Oric-1, 171
 Origin Systems, 193, 307, 320, 378
 Orion Conspiracy, The, 294
 Otogirisou, 207
 Out of This World (Another World), 238-239
 Out Run, 197-198, 227
 Outtrigger, 417

P

Pac-Land, 218
 Pac-Man VR, 319
 Pac-Man, 120-124, 133, 218, 222
 Paddle Battle, 45
 Panasonic FZ-1, 334

Paranoiak, 169
 PaRappa the Rapper, 354-355, 358
 Parker Brothers, 99, 114
 PC Engine, 206, 273
 PC Fútbol, 357
 PC Talk, 322
 PC-DOS, 303
 PCjr, 192-193
 PDP-1, 27-28, 35, 69,
 PDP-11, 35, 89, 258
 PDP-6, 34
 Pedit5, 78
 Penny Arcade, 83
 Pet Person, 403
 Pet Rock, 145, 403
 Petz (сериал), 297
 PF Magic, 296
 Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh, 311-313, 436
 Phantasy Star Online, 417-418
 Phantasy Star, 212, 273, 280, 350,
 Phenomedia, 450
 Philip Morris, 288
 Philips Videopac G7000, 152
 смотрите также Magnavox Odyssey2
 Philips, 109-110, 307-308, 333
 Phoenix Wright: Ace Attorney, 207
 Pimania, 156
 Pinball Construction Set, 186-187, 329
 Ping-O-Tronic, 152
 Ping-Pong, 41-42, 46
 Pirate Galaxy, 398
 Pirates!, 253
 Pitfall, 127, 261
 Pit-Fighter, 289
 Planescape: Torment, 435, 438
 PLATO, 78, 367
 PlayStation, 333, 336-338, 343, 348-350, 354, 359, 417, 432
 PlayStation 2, 346, 419, 421, 425-427
 PlayStation 3, 13-14, 412
 PlayStation Network, 459
 PMS Clan, 342
 Pogo.com, 448, 451

Pokémon (сериал), 419-422
Pokémon Green, 421
Pokémon Red, 421
 Poly Play, 260
 Polyphony Digital, 348
Pong, 67-68, 73, 82,83
 домашняя версия, 55-58, 93
 игровые автоматы, 43-46
 клоны, 49-50, 275
 PopCap Games, 451-452
Popeye, 208
Populous, 249-254
Portal, 459
Portopia Serial Murder Case, 207, 210
 Power Glove, 424
 Power Pad, 358
Prince of Persia, 236-238
Princess Maker, 205-206
Princess Tomato in the Salad Kingdom, 207, 209
 Prodigy, 378
 PSP, 423
 Psy•S, 353-354
Psyclapse, 180
 Psygnosis, 306, 336-337
Puck-Man, 120
Purple Moon, 339, 341, 343
Pyramids of Egypt, 323

Q

*Q*bert*, 142-143, 160
*Q*bert Qubes*, 144
Quadrangong, 50
Quake, 187, 331, 405-409, 437
 Quaker Oats, 114, 128, 144
Quantum Link Serial, The, 375
Quantum Link, 372-375, 377
 смотрите также AOL
Quantum Space, 375-376
Quarter Horse, 146
Quasar, 176
Qwak!, 51

R

R.C. Pro-Am, 229
 R.O.B., 216-217
 R360 – G-Loc Air Battle, 335
RabbitJack's Casino, 372-373, 375
Race and Chase, 431
 смотрите также Grand Theft Auto
Radar Scope, 137
 Radio Shack, 81-83
Rag Doll Kung Fu, 411-412, 453, 455
Raid on Bungeling Bay, 244-245
Raid Over Moscow, 288
Rally-X, 122
 Ramtek, 50
RapeLay, 206
 Rare, 229, 350
 смотрите также Ultimate Play the Game
Rats, The, 344
 Raven Software, 326
 RCA Studio II, 96
 RCA, 41, 96-97, 108
Rebound, 50, 54, 68
Red Baron, 62
 Relentless Software, 426
 Remedy Entertainment, 178
Rescue on Fractulus!, 237
Resident Evil, 344-346
Resident Evil 4, 347
Revenge of the Mutant Camels, 159
 Revolution, 423, 426
 смотрите также Wii
Rez, 359
 Rick Dyer Industries, 146-147
Ridge Racer, 336
River Raid, 175
Road Rash, 304
Roadrunner, 209
 Robotic Operating Buddy, 216
Robotron: 2084, 145
Rock Band, 359
Rocket Ranger, 235
Rockett's New School, 341
 Rockstar Games, 410, 433

Rockstar North, 346, 434-435, 444

Rocky's Boots, 127

S

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, 271

Samba de Amigo, 417

Samjung Data Service, 388

Sanders Associates, 29, 41

Sanrio, 121

Saturn, 336-338, 350, 355, 417, 430

Scepter of Goth, 371

Scramble, 143

Sears Roebuck, 57

Sears Tele-Games *Pong*, 57

Seattle Mariners, 224

Second Life, 394-395

Secret of Monkey Island, The, 238

Secret Paths in the Forest, 341

Seeburg Ray-O-Lite, 196

Sega CD, 291, 297-298

Sega, 52, 197, 202-203, 212-213, 222, 227, 269, 273-285, 288, 292, 294, 297, 307, 335-337, 348, 357, 417-419, 421

смотрите также AM-2, Sonic Team

Segagaga, 419

Sensible Soccer (сериал), 448

Sensible Software, 448

Settlers of Catan, The (настольная игра), 176

Seven Cities of Gold, 253, 376

Sewer Shark, 240-241

Sex 'n' Drugs 'n' Rock 'n' Roll, 448

Sexy Action Cool, 450-451

смотрите также PopCap Games

Shades, 370

Shadow of the Beast, 306

Shadowcaster, 326

shareware, 322

Shenmue, 418, 427

Shinobi, 213

Shooting Gallery, 41, 196

Sierra Network, *The*, 377

Sierra Online, 85, 141, 192, 306, 377, 436

Silent Hill, 346, 348

Silent Service, 253

Sim Ant, 402

Sim City, 247-248, 250-254, 401, 402, 432

Simon, 99

Sims, The, 310, 401-403, 405, 407-409, 413-414, 447

Sims 2, The, 409

Sinclair ZX Spectrum, 15, 156-161, 163, 179-180, 229, 269

Sinclair ZX80, 139, 153-155, 158, 164, 172

Sinclair ZX81, 154-155, 171

SingStar, 359

Sinistar, 134

Sir Tech, 90

Skies of Arcadia, 417

Skill-O-Vision, 41

смотрите также Brown Box, Magnavox

Odyssey

SkyChase, 247

Slot Racers, 126

Smatch, 46

Snake, 356

Soccer, 52, 155

Soccerama (настольная игра), 155

Softdisk, 320-324

Softporn Adventure, 377

Sonic Team (Sega), 282, 418

Sonic the Hedgehog (персонаж), 280-281

Sonic the Hedgehog (сериал), 280, 282

Sonic the Hedgehog, 280-282

Sony PS4, 13

Sony, 13, 14, 208, 224, 302, 334-336, 338, 343, 348-350, 412, 419, 422-423, 425-427

Sony Online Entertainment, 384, 394
партнерство с Nintendo, 307, 333

Soundgarden, 304

Source, *The*, 371-372

Space Channel 5, 417

Space Harrier, 273

Space Invaders, 107-108, 111, 113, 114, 116-119, 127-129, 132, 134, 137, 143, 202-203

Space Panic, 138

Space Race, 51

Space Station Silicon Valley, 433

Space Wars, 115-116
Spacewar!, 27-29, 34-39, 73, 77, 114-115, 239, 460
Speak & Spell, 99
 Spectrum Holobyte, 263
Speed Race, 52, 64, 70, 175
Speedball 2: Brutal Deluxe, 226
Spike, 54
Spirit of 76 (пинболл), 63
Spore, 413-414
 Square, 212, 293, 349
 SSI, 254, 376
Star Raiders, 161
Star Traders, 162
Star Trek, 74
Star Wars (Atari Inc.), 161
Star Wars: Rebel Assault, 308
StarCraft, 391, 396
Starglider, 253
States!, 41
 Steam, 453, 455-456, 458,
 Stedek Software, 181
 Steepler, 269
 Stern Electronics, 146
 Stoneware, 83
 Stormfront Studios, 375
Strata, 298
Strat-O-Matic (настольная игра), 275
Street Fighter II, 283, 289-290
Stunt Island, 406
 SubLogic, 86
 Sumer Game, The, 74, 176
 Sunday People, The (газета), 156
 Super 3D Noah's Ark, 327
 Super Cassette Vision, 208
Super Mario Bros, 217-218, 273, 280
Super Mario Bros 2, 230
Super Mario Bros 3, 228-230, 321
Super Mario 64, 15, 348-350
Super Mario Bros: The Lost Levels, 230
Super Mario Kart, 282, 396
Super Mario Land, 264
Super Mario USA, 230
Super Mario World, 282

Super Metroid, 282
Super Monaco GP, 288
 Super NES, 206, 280-282, 290, 294-295, 298,
 307, 326, 327, 333, 348, 388
Super Sprint, 432
Superman (Atari Inc.), 127
 SuperVision 8000, 204
Sweet Home, 345
Syndicate Wars, 430
Syndicate, 431
System Shock 2, 442
System Shock, 439
 Syzygy Engineering, 40
 SZKI, 263

T

Tailgunner, 116, 161, 316
 Taito, 46, 52, 64, 106-107, 111, 202-203, 360
Tamagotchi, 296
 Tandy, 81, 139, 308
Tank, 55, 95, 97, 117, 118
Tank-8, 117
Tanktics, 87
 Taurus, 248
Team Fortress, 405-406
 Tecmo, 206
Teenage Queen, 174
Tekken, 336
 TelePrompter Corporation, 30
Tempest, 119, 134, 158, 317
Tenchu: Stealth Assassins, 348
Tennis for Two, 25-26
Tennis Tourney, 45
 Tetris Company, The, 268
Tetris, 259-262, 263-264, 266-268, 270, 452, 460
 Texas Instruments, 91, 99, 139-141, 147, 276
 Thatgamecompany, 459
Thief: The Dark Project, 324, 348
 Thomson TO7, 171
 Thorn EMI, 114
 TI-99/4, 139, 259
 TI-99/4a, 140-141, 147
Time Zone, 192

TinyMUD, 370
 Тоaplan, 357
Tokimeki Memorial, 205
Tomb Raider,
Tom Sawyer (Square), 293
 Torus, 248
Touch-Me, 99
Tower of Goo, 457
 Toys R Us, 223, 297
 TR-DOS, 269
 Treasure, 283
 Trilobyte, 308
Trinity, 191-192
 TRS-80, 81-82, 152
 TSR, 78-79
Tunnels of Doom, 91
 TurboGrafx-16, 273, 305
 TurboGrafx-CD, 305-306
 TV Joker, 46
TV Pingame, 49
TV Sports Football, 277
TV Tennis, 202
 Twin Galaxies, 113, 122, 132-133
 TX-0, 27

U

U.S. Games, 129, 144
 Ubisoft, 181, 417
 UFO (консоль), 388
UFO: Enemy Unknown, 254
Ultima (сериял), 89, 193, 194, 378
Ultima II: The Revenge of the Enchantress, 90
Ultima III: Exodus, 91, 193
Ultima IV: Quest of the Avatar, 195
Ultima Online, 363-365, 369, 380-385, 393, 418
Ultima Underworlds: The Stygian Abyss, 325, 439
Ultima VII: The Black Gate, 379
Ultima: The First Age of Darkness, 90
 Ultimate Play the Game, 160, 229
 смотрите также Rare
 Universal, 138, 230
 Unix, 370
Unreal Tournament, 437

Unreal, 437
Uplink (журнал на дискетах), 456
Urban Runner, 311
Urbz: Sims in the City, The, 447
Utopia, 247-248, 253, 375

V

Valve, 406, 438, 453, 455-456, 459, 460
 VCS 2600, 93, 97, 113, 124, 126, 148, 152, 204,
 233, 422, 424, 427, 454
 VEB Polytechnik, 260
 Vectorbeam, 115
 Vectrex, 141
Venturer, The, 318
 VIC-20, 139
 Videа, 128
 Video Blackjack, 95
Video Pinball, 68
Video Whizball, 127
 Videomaster Home T.V. Game, 152
 Videopac G7000, 110, 152
 VideoSport MK2, 152
 Virgin Interactive, 283
Virtua Cop, 196
Virtua Fighter, 335-336
Virtua Racing, 335
 Virtuality, 316, 318-320
 VPL Research, 424

W

W. Industries, 316
 смотрите также Virtuality
Wanted: Monty Mole, 156
War Thunder, 13-14
WarCraft III, 455
 Wargaming.net, 12-13
 Warner Communications, 96, 129, 133, 135,
 148, 215, 360
 Warner Interactive, 448
Warrior, 116, 142
Western Gun, 64-65, 106
 Westwood Studios, 254
Wheels, 53

Wii Fit, 427, 460
Wii Sports, 427
 Wii, 426-427, 457
 WiiWare, 458
 Williams, 45-46, 102, 119-120, 198, 289
Windows, 188
Wing Commander, 307-308, 439
Wipeout, 336, 348
 Wisdom Tree, 327
 Witan, 450
Witcher, 13
Wizard and the Princess, The, 85
Wizardry (сериал), 90, 209
Wizardry II: The Knights of Diamonds, 90
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord,
 90
Wolfenstein 3D, 325-330, 405,
World of Goo, 457-458
World of Warcraft, 384-385, 394
World of Tanks, 12-13
World Series Baseball, 276

Х

Xbox, 410, 421-422, 453
 Xbox 360, 12, 427, 456-457
 Xbox Live Arcade, 457-458
 Xbox One, 13
X-COM: UFO Defense, 254
Xenon 2: Megablast, 226
 Xerox PARC, 188, 369
Xenious, 143, 158
XIII, 417
 Xopox, 129
Xs and Os, 105
смотрите также Atari Football

Y

Yamaha, 34, 208
 Yes, 306, 313
YouTube, 404

Z

Zaccaria, 46, 152, 176-177

Zanussi, 152
 Zapper (пистолет), 216-217
Zarch, 317
Zaxxon, 142, 160
Zelda, 212, 218
смотрите также Legend of Zelda, The
Zettai Zetsumei Toshi, 346
 Zone.com, 451
Zork!, 77, 79, 83-84, 309, 365
 ZX Spectrum, 15, 156, 163, 269
 ZX80, 139, 153-155, 158, 164, 172
 ZX81, 154-155, 171
Zzap! 64 (журнал), 159

А

авиасимуляторы, 86, 271, 318, 324, 381
 Австралийская игровая индустрия, 220
возникновение, 164-165
 Адамс, Дуглас, 190-191
 Адамс, Скотт, 82-85, 147
 Адлер Дэрин, 188, 190
 Айви, Хауэлл, 65-66
 аксонометрическая проекция, 142
 Аламогордо, 19, 149, 192
 Александр, Кристофер, 401
 Алексеенко, Александр, 264
 Аллен, Пол, 68
 Альбах, Майкл, 105, 142
 Амор, Дэвид, 426, 432
 Андерсон, Билл, 290
 Андерсон, Тим, 76
 Аракава, Минору, 215-217
 Ардай, Чарльз, 189
 Артвик, Брюс, 86
 Арундел, Томас, 455
 Аспнес, Джеймс, 370
 «Атлант расправил плечи» (роман), 442
 Ахмад, Шахид, 293

Б

Бадж, Билл, 83, 187

Байер, Ральф, 24-25, 29-31, 38, 41-42, 46, 57, 99, 109

Бакнер, Джерри, 123

Балог, Пал, 262

бара, 205

Бартелет, Люк, 408

Бартл, Ричард, 365-371, 385, 388

Батлер, Марк, 153, 179, 180

Баэз, Джон, 453

Бэйли, Дона, 119, 123

Беликов, Николай Евгеньевич, 267-269

Белл, Йэн, 161-162, 431

Бензис, Лесли, 433

Беннетт, Джон, 21-23, 25

Бернерс-Ли, Тим, 378

Бернштейн, Алекс, 21

Бесен, Наоми, 164

Беспорядки в мае 1968 года, 169

«Биограф», 264

бисёдзэ, 204-208, 213

Бланк, Марк, 77, 83

Блежински, Клифф, 437, 459

Блоу, Джонатан, 454-455, 458

Блут, Дон, 146

Брабен, Дэвид, 161-162, 253, 317

Браун, Боб, 56

Браун, Джефф, 181, 226-227, 247, 288,

Браун, Майкл, 132,

Браун, Хит, 406-407

Брион, Таня, доктор, 291

Бристоу, Стив, 50-51, 54-55, 67, 80, 93, 105, 106, 136, 240

Британский сюрреализм, 156-160

Бриц, Джон, 63

Брокар, Бертран, 171-172

Брукхейвенская национальная лаборатория, 25-26

Бун, Эд, 289-290

Бунтен Берри, Дани, 186, 253

Бунтен, Дэн

смотрите Бунтен Берри, Дани

Бушнелл, Нолан, 35-36, 38-47, 49-57, 66-68, 80, 94, 96-98

в *Sente*, 239

в Axlon, 239

разрыв с Warner, 100-102

уход из Atari, 103

смотрите также Atari Inc., Axlon, CDTV, Chuck E Cheese

Бушон, Дидье, 173

Бюджетные игры в Великобритании, 180

В

Вагнер, Роберт, 27

Вада, Ясухиро, 206-207

Валентайн, Дон, 56, 80

Вейзенбаум, Джозеф, 74

векторная графика, 114-115, 117

Великобритания, рост игровой индустрии, 157

Вермей, Уббо, 433

Верховный суд Саудовской Аравии, 420

Вечи, Джон, 451

видеоигры,

влияние на детей и обеспокоенность родителей, 131, 295

демография игроков, 339-343, 409, 454

жестокость, смотрите также Либерман, Джозеф (сенатор)

и гомосексуализм, 294

консолидация индустрии в 1990-х, 447-448

крах начала 1980-х, 133-139, 149

принятие обществом, 343-344

расизм, 293

сексизм, 342

терминология, 38

видеомагнитофоны, 138-139

визуальные романы, 207

Вилденберг, Патрик, 410

Винник, Гари, 238

виртуальная реальность, 316, 318, 424

вирусный маркетинг, 330

«Властелин колец» (роман), 88

Вогель, Рич, 364, 380, 382, 384

военные игры (настольные), 86-87

«Военные игры» (фильм), 458

Возняк, Стив, 67, 79-80, 168

возрастной рейтинг (США), 292, 294, 297
 «Воин радуги», 172
 «Война миров» (фильм), 106
 «Волшебник» (фильм), 230, 424
 «Волшебник из страны Оз» (фильм), 194
 Восточная Азия, экономический кризис, 390
 Восточная Европа,
 становление игровой индустрии после паде-
 ния коммунизма, 269-271
 черный рынок компьютеров во времена
 коммунизма, 259-260
 Всемирная паутина, создание, 378
 Вудс, Дон, 76, 126, 365

Г

Габлер, Кайл, 447-449, 457
 Гамильтон, Кит, 431
 Гард, Тоби, 337-338
 Гарднер, Дэвид, 252
 Гарсия, Мэнни, 123
 Гейтс, Билл, 68, 421
 Гектор, Роджер, 128, 278, 282, 337
 Герасимов, Вадим, 259
 Гесью, Моника, 339-340
 «Гибель дракона» (роман), 346
 Гилберт, Рон, 238
 Глен, Дуг, 238
 Говард, Тодд, 433
 Голд, Рич, 403
 Голдсмит, Томас, 24
 Голливуд, влияние на игровую индустрию,
 235-236, 240-241
 Гонконгские фильмы, влияние на игровую
 индустрию, 283
 Гор, Эл, 114
 Горбачев, Михаил, 259, 268
 Гордон, Бинг, 185, 199
 Гортон, Слэйд (сенатор), 224
 графические карты VGA, 307
 графический интерфейс (GUI), 187-188
 графический процессор (GPU), 331
 Грец, Мартин, 27
 Грин, Крис, 325

Гринблат, Родни, 354
 Грубб, Билл, 144
 Грюн, Виктор, 61
 Гулд, Ирвинг, 148
 гуляш-коммунизм, 262
 Гэрриот, Ричард, 78, 88-90, 193-195, 363-364,
 379, 381, 383

Д

Дабни, Тед, 36, 38, 40, 42-43, 50
 Даглоу, Дон, 73-75, 78-79, 110, 185, 247-248,
 276-277, 375-376
 Дайер, Рик, 146
 Далтон, Эмбер, 342-343
 Дарлинг, Дэвид, 181, 226, 228
 де Гейл, Лютер, 228
 де Динешин, Кристоф, 317
 Дебор, Ги, 167
 Декюр, Джо, 93
 Дельман, Говард, 116-117, 126, 128
 Демарест, Кен, 378
 демо-вечеринки, 178
 демо-сцена, 177-179
 «Детская безопасность в цифровом мире»
 (отчет), 291
 Джарвис, Юджин, 119-120, 122, 134, 145, 198-
 199, 222
 Джейкоб, Боб, 234-236, 277, 303, 305
 Джейкобс, Пол, 66
 Дженсен, Джейн, 310-311, 313
 Джерард, Мэнни, 96, 100-102, 111, 128, 135,
 138, 148-149, 215, 360
 Джобс, Стив, 67, 79-80, 104, 168, 184, 188
 Джонс, Дэвид, 431
 Дикстра, Джон, 241
 Дилэй, Крис, 456
 Дитомасси, Джордж, 99
 «Дневник кемпера» (фильм), 406-407
 Добсон, Джон, 327
 додзинси-сцена, 457
 Домбрауэр, Эдди, 276-277
 Драммонд, Берни, 161
 Дриссен, доктор Джерэлс, 66

Дроз, Мэрлин, 293
 Дуглас, Александр, 23
 Дункан, Тереза, 339-340, 343
 Дунн, Джон, 127
 Дэй, Уолтер, 133-134

Е

Ёкои, Гумпэй, 203, 218, 264
 Ершов, Петр Павлович, 261

Ж

Жарр, Жан-Мишель, 173
 женские кланы в онлайн-играх, 342-343
 женщины в играх, 340-341
 женщины, отношения с технологиями, 343
 Жиль, Фабрис, 169
 журналы на дискетах, 320-321

З

Заккария, Натали, 46, 152, 176-177
 Закон Брейди, 292
 Закон об азартных играх в Атлантик-Сити, 108
 Западная Германия, становление игровой индустрии, 174-176
 «запястья Space Invaders», 132
 звуковые карты, 307
 Зеуэр, Дэйв, 119
 Зито, Том, 239, 291
 «золотой фарм», 393-394

И

Ивата, Сатору, 422-423
 Иватани, Тору, 121-122
 Игровые автоматы
 влияние мобильных телефонов, 356
 дизайн корпусов, 196-198
 контроллеры, 357
 после краха 1980-х, 196
 разработка в разных странах, 356
 сохранение в играх, 357
 упадок, 356-357 360
 игровые консоли
 бизнес-модель, 93

проникновение в Европу, 226-230, 268
 игры альтернативной реальности, 373, 375
 игры на VHS, 239-240
 игры о любви мужчин, 205
 игры по защите крепостных башен, 455
 Йерли, Цеват, 175-176
 изометрическая перспективой, 142, 164
 «ИЛ-2 Штурмовик», 271
 инди-игры, 11-12, 457
 Индонезия, запрет видеоигр, 132
 интегральные схемы, 55, 95
 Интернет,
 влияние на игры, 329-330, 356, 379
 дистрибуция игр, 449-451
 создание, 378
 Испания,
 упадок игровой индустрии, 357,
 становление игровой индустрии, 163
 «Испорченный рейнджер» (фильм), 407
 Итальянская игровая индустрия, 46, 176-177

К

кавай, 121
 Кавасима, доктор Рюта, 423
 Кадар, Янош, 262
 «Казаки: Европейские Войны», 270
 Калинински, Том, 280
 Кампания за ядерное разоружение, 288
 Кампман, Герберт, 30
 Капалка, Джейсон, 451-452
 Капитан Кенгуру, 287, 295
 Каплан, Ларри, 125, 233
 каркасная 3D графика, 161, 247, 315-316
 Кармак, Джон, 321, 323, 325-328, 331, 437
 Кармак, Адриан, 321
 Кармель, Рон, 448
 Карри, Крис, 157
 Кассар, Рэй, 101, 103-104, 111, 124-125, 148-149
 Кастронова, Эдвард, 393
 Кац, Майкл, 98, 110, 138, 185, 218, 222, 274-275, 278-281
 Кидд, Алекс, (персонаж), 280
 Ким, Чонг-Чжу, 389

Кинан, Джо, 54-55, 80, 96, 100, 103
 кино, влияние на игры, 235-236, 240-241, 283
 киносъемка, использование в играх, 305, 310-313, 328
 Кислый, Виктор, 12-13
 Китай,
 цензура в играх, 397
 игровая индустрия, 396-397
 государственные инвестиции в играх, 398
 запреты в играх, 396-398
 Китт, Гил, 40
 Кинан, Джо, 54-55, 80, 96, 100, 103
 Клауд, Кевин, 326
 Клинтон, Билл (президент), 292
 Клинтон, Хилари (сенатор), 410
 Клифф, Джесс, 410
 Клиффорд, Макс, 432
 Клиц, Алана, 371
 Клуб технического моделирования железной дороги, 26
 Кодама, Рейко, 417
 Кодекс комиксов, 221
 кодекс Хейса, 221
 Кодзима, Хидэо, 348
 Колли, Стив, 77
 «Колумбайн», стрельба в средней школе, 328
 Комацу, Сакэ, 346
 коммунистические режимы Восточной Европы, 268-269
 компакт-диск,
 влияние на звук в играх, 303
 выступления против CD-игр с большим количеством видео, 312-313
 емкость запоминающего устройства, 303, 312
 разновидности, 307
 скорость передачи данных, 304
 компьютерные сети в доинтернетную эпоху, 372, 377, 378-380
 «Конек Горбунок», 261
 контроллер движения, 424-427
 Корея, 387, 388, 389
смотрите также Южная Корея
 Корпс, Гленн, 250

«Космическая одиссея 2001 года», 162
 Костелло, Фрэнк, 44-45
 Коток, Алан, 27-28
 Краузер, Уилл, 74-76, 126, 365, 435
 Краучер, Мэл, 155-156, 159-160, 181
 крестики-нолики, 22-23, 99
 Кроуфорд, Крис, 87-88, 135, 145, 186, 189-191
 Крофт, Лара (персонаж), 338, 343
 Крэйн, Дэвид, 124-125, 128, 135-136, 186, 240, 403
 крэкинг, 178
 смотрите также пиратство
 «Кто подставил кролика Роджера?», 229
 кубик Рубика, 262
 Кубрик, Стэнли, 29
 Кудзо, Кадзума, 346
 Куросава, Акира, 202
 Кутараги, Кен, 333
 Кэмбриджский университет, 161
 Кэмпбелл Крой, лорд, 432

Л

лазерный диск, 145
 Ланье, Джарон, 319, 355, 424
 «Лара Крофт: расхитительница гробниц» (фильм), 343
 Ле Бретон, Жан-Луис, 168-169, 172, 181
 Ле, Мин, 410
 «Лебединое озеро» (балет), 238
 Леблинг, Дэйв, 76-77, 79, 83-84, 190, 192, 193
 Левин, Кен, 324-325, 442-443
 «Летающий цирк Монти-Пайтона» (телефизионный сериал), 158
 Ли, Гарольд, 55
 Либерман, Джозеф (сенатор), 287-288, 290-292, 295, 297-298
 Ливингстон, Йэн, 262
 Ливси, Майк, 305
 Лига профессиональных киберспортсменов, 391
 Линк-младший, Эдвин, 85
 Линкольн, Говард, 294-295, 350
 Логг, Эд, 105, 117, 123, 133, 143, 196-197
 Лонг, Старр, 363-366, 378-379, 381, 383-384, 392

Лорд Блэкторн, 364
смотрите также Лонг, Старр
 Лорд Бритиш, 90, 363-364
смотрите также Гэрриот, Ричард
 Лорель, Бренда, 319, 339, 341-343
 Лоув, Эл, 377
 Лоусон, Джерри, 94-96
 Лоусон, Доминик, 179
 Лоутон, Боб, 49, 147
 Лукас, Джордж, 114, 237, 308
 Лэнгстон, Питер, 237
 «любовь мальчиков», игры, 205

М

«Магистраль», 261
 Мадден, Джон, 278-279
 Майер, Петра, 175
 Майнер, Джей, 233-234
 Маита, Аки, 296
 макинтошизация, 189
 Маккартни, Пол, 230
 Маклин, Арчер, 253
 Максвелл, Кевин, 256, 266, 268
 Максвелл, Роберт, 250, 267, 268
 Макхью, Том, 64
 Макэндрию, Нил, 343
 манга, 121, 202, 205, 207, 419
 Манн, Эстл, 24
манхва (комиксы), 389
 «Манхэттенский проект», 19, 25
 Марио (персонаж), 138, 223, 230, 280
 Марккула, Марк, 80-81
 Мартин, Нэнси, 340-341
 Массачусетский Технологический Институт, 26-28, 245, 324
 Мацуура, Масайя, 353-354
 машинима, 407-409, 411
 Майер, Петра, 175
 Мейер, Сид, 253-254
 Мелвилл, Кен, 236, 240-241, 305-306
 Менендес, Пако, 164
 Мерецки, Стив, 191-192
 Меррил, Ричард, 176

Мехнер, Джордан, 236, 238, 435
 микроплатежи в онлайн-играх, 396, 398
 Микропроцессор 68000, 233, 278
 микропроцессор,
 и влияние на разработку игр, 58, 62-65, 68,
 69, 71, 94, 105-106, 114, 148
 микропроцессоры ARM, 317
 микрочипы, 185, 303
 Милгром, Альфред, 154
 Миллер, Алан, 125
 Миллер, Патти, 293
 Миллер, Робин, 302, 309, 311
 Миллер, Рэнд, 301, 303, 309
 Миллер, Скотт, 113, 134, 322, 323
 Милнер, Тони, 153
 Минтер, Джефф, 154, 158-159
 Мицугути, Тецуя, 359
 Миядзаки, Цутому, 205-206
 Миямото, Сигэру, 15, 137, 201, 203, 212-213,
 217-218, 222, 230-231, 348-349, 427
 мобильные телефоны, влияние на игры, 11,
 15, 268, 317, 360, 396
 моддинг, 329, 331, 401, 407
смотрите также Пользовательский контент
 Молинё, Питер, 243-245, 248, 250-253, 411,
 453, 460
 Монкриф, Рик, 116
 «Монополия» (настольная игра), 186, 448
 Монтана, Джо, 274
 Монтессори, система образования, 246
 Мориарти, Брайан, 192, 238
 Морнингстар, Чип, 373-374
 Моррис, Марк, 455-456, 458
 Моррисон, Герберт, 21
 Моррисон, Говард, 99
 Московская академия наук, 258
мукокусеки, 293
 Мур, Патрик, 160

Н

Нака, Юдзи, 273, 280-282, 418
 Накамура, Масайя, 53

настольные игры, немецкие, 176
 Национальная коалиция по проблемам
 «экранного насилия», 225
 неонацистские игры, 292
 «нестандартное применение выдохшейся
 технологии», 264
 Нисикадо, Томохиро, 52-53, 64-65, 106-107
 Нихондзин рон, 210
 «Ну, погоди!» (мультфильм), 260
 Нуттинг, Билл, 37
 Нуттинг, Дэйв, 37, 40, 61-65, 108
 Ньюрат, Пол, 324-325
 Ньюэл, Гейб, 455

О

О’Доннелл, Билл, 108
 Ога, Нариро, 333
 Озборн, Дэвид, 431
 Окава, Исао, 418
 Окамото, Йосики, 283
 Окано, Тедз, 419, 421
 Оливер, Филип, 228-229
 Оливер, Эндрю, 228
 онлайн-дистрибуция игр, 447-448
 онлайн-игры,
 отношения с сообществом, 381, 382-383
 экономика, 393-394
 микроплатежи, 396-397
 стоимость подписки, 371-372
 терминология, 368, 372-374
 транзакции, 394-395
 Орловский, Сергей, 260
 Орт, Скотт, 278-279
 оцифровка, 198-199, 289

П

Пагльяруло, Эмиль, 441-442
 Пажитнов, Алексей, 257-259, 261, 263-264,
 266-268
 Пакоти, Шелдон, 440
 Палмер, Говард, 77
 Пардо, Роб, 385, 391, 394
 Паризо, Роберт, 76

Паркер, Джерри, 132-133
 «пасхальные яйца», 127
 Пашков, Дмитрий, 270
 Педдл, Чак, 80
 Педерчини, Паоло, 459
 Пекинское исправительное учреждение для
 малолетних преступников, 397
 Пенн, Гари, 159, 163
 Пенсильванский университет, 20
 пентамино, 257-258
 «Первоклассные девки», 342
 Перри, Дэвид, 284-285
 Персональный компьютер, 188, 258, 303,
 306-308

смотрите также IBM PC

Пертви, Джон, 160
 пинболл, 37, 40-46, 49, 53, 57, 62-64, 102, 108,
 119, 152, 187
 пиратство, 141, 177-179, 184, 191, 270-271, 388
 Пирс, Джим, 146
 Питтс, Билл, 33-35, 38-39
 Платон (философ), 291
 «Покемоны: фильм первый» (фильм), 420
 Полдж, Стив, 437
 полигональная 3D-графика, 315-317, 325,
 328, 344
 пользовательский контент, 187
смотрите также моддинг
 «Попаи-морьяк» (мультфильм), 137
 портативные игры конца 1970-х, 98-99, 110
 Пратт, Дуглас, 116
 приключенческие игры, упадок, 437-438
 Провензо, Юджин (профессор), 225, 293
 Проект по изучению искусственного интел-
 лекта, 33-34
 Проект экспериментального геймплея, 457
 Пуллинг, Патриция, 193

Р

Развлекательное устройство на электрон-
 но-лучевой трубке, 24
 Развлекательный парк «Лагуна», 35
 Резерфорд, Раст, 78

- Райт, Уилл, 243-248, 251-253, 401, 401, 405-409, 413-414, 432, 447
 Рассел, Стив, 27-28, 240
 Рейган, Рональд (президент), 189, 191
 Рейн, Марк, 437
 Рейналь, Фредерик, 317, 344-345
 «Рейнджеры», 406-407
 Реньи, Габор, 262
 Реньи, Петер, 262
 Ригопулос, Алекс, 360
 Риордан, Дэвид, 305-306
 Ритман, Джон, 160-161
 Рифкин, Энди, 340
 Роббинс, Джо, 40, 54,
 Робинетт, Уоррен, 126-127
 Робинсон, Говард, 46
 Роджерс, Хэнк, 209-210, 264-268
 Розенталь, Ларри, 115
 Ромеро, Джон, 320-326, 328-341, 344, 405-407, 438-439, 441, 451
 Ромеро, Джордж, 344
 Росс, Стив, 102, 148-149
 Ротберг, Эд, 117-118, 128
 Рубик, Эрнэ, 262, 296
 Рубин, Оэун, 40, 115, 118, 144, 240-241
 Руис, Виктор, 163
 Руис, Педро, 163-164
 Руст, Матиас, 172
 Руш, Билл, 30, 41
 Рэнд, Айн, 442-443
- С**
- Сазерленд, Айвен, 315-316
 Сакагути, Хиронобу, 212, 349-350
 Самуэль, Артур «Арт», 23
 Сандерс, Ройден, 30
 Сантьяго, Келли, 459
 световые пистолеты, 196, 216, 295
 Сегали, Марио, 138
 Седарис, Дэвид, 340
 Семинар экспериментальных игр, 454
 симуляторы жизни, 205-206
 симуляторы свиданий, 204
 Синглтон, Майк, 318
 синестезия, 359
 Синклер, Клайв, 153-154, 156-157, 165, 171-172, 227
 системная динамика, 245
 Ситуационистский интернационал, 167
 Скаргилл, Артур, 158
 скачиваемые игры, 449-459
 Скелли, Тим, 116, 142
 слушания Сената по поводу жестокости в видеоиграх (1994), 287, 289, 292-295, 297
 смена пола в онлайн-играх, 368-369
 Смит, Мэтью, 157-158
 Смит, Эдвард, 26-27
 Советский Союз, 259
 игровые автоматы, 260-261
 Сонг, Джейк, 388
 Сондерс, Боб, 28
 соцсети, влияние на игры, 355-356
 Спанель, Марек, 259-260, 269-271
 Спектор, Уоррен, 439
 Сперри, Бретт, 254
 Спилберг, Стивен, 148-149, 230, 375
 Спиндлер, Майкл, 231
 спортивные игры,
 влияние телевизионных трансляций, 276-277
 эволюция, 275-280
 «Спутник 1», 187
 Стайн, Роберт, 261-267
 Стампер, Крис, 160
 Стампер, Тим, 160
 стандарт мультимедийных ПК, 308
 «Стелла», 93
 смотрите также VCS 2600
 стелс-экшн, 324, 347-348
 Стоун, Барни, 83
 стратегии в реальном времени, 255, 376
 стрельба в школах, 328
 Студенческий профсоюз Тресиддера, 38
 Стэнфордский университет, 33, 39, 76, 79, 126, 369
 Стюарт-Уильямс, Рэймонд, 22
 Сугияма, Коити, 211
 Судзуки, Ю, 197-198, 335, 418-419

Суини, Тим, 437
 сценарии для игр, 312
 Сэмпсон, Питер, 28

Т

Тадзири, Сатоси, 420-421
 Так, Хью, 34-35, 38-39
 Такэда, Генъё, 202
 Такэути, Дзюн, 345, 347
 Таннер, Салли, 288
 Тедзука, Такаси, 217, 230
 Тейлор, Джон, 381
 текстуры, 325
 телевидение, внедрение, 23-24
 телепринтеры, 34
 телетайпы, 34
смотрите также телепринтеры
 Тобиас, Джон, 289-290, 295, 298
 Токунака, Терухиса, 336
 Толкиен, Джон Рональд Руэл, 88, 164, 195
 Томпсон, Грег, 77
 Томс, Кевин, 155
 торговые центры, рост, 61
 Торияма, Акира, 211
 Трабшоу, Рой, 365-366, 369-371, 385, 388
 Трами, Мюрэль, 169-171, 311
 транзисторно-транзисторная логика, 63-65
 Тремил, Джек, 80, 139-141, 148, 234
 «Трон» (фильм), 114
 «туман войны», 87
 Тьюринг, Алан, 20-21
 Тэтчер, Маргарет, 157

У

Уайт, Билл, 294-295
 Уайтхэд, Боб, 125
 «Удивительный волшебник из страны Оз»
 (роман), 194
 ужасы (игры), 344-347
 Уилбур, Джей, 320-322, 326, 329-331
 Уилльямс, Кен, 84-85
 Уилльямс, Роберта, 84-85
 Ульрих, Филиппе, 172-173, 227, 436

Университет Копенгагена, 371
 Уолдрен, Джонатан, 316, 318-319
 Уэйкман, Рик, 306
 Уэллс, Герберт, 87, 106
 Уэмура, Масаюки, 207-208

Ф

Фаваро, Питер, 404-405
 ФБР, доклад о стрельбе в школе, 328
 Фэн, Лэй, 397
 Фентон, Джей, 64, 108
 Фентон, Джейми, 64, 108
 Фестиваль Великобритании, 21-22
 Фехер, Габор, 269
 Фит, Брайан, 451
 Филиппины, запрет видеоигр, 132
 Флинн, Келтон, 381
 Флюгельман, Эндрю, 322
 Форест, Райнер, 70
 Форрестер, Джей, 245-246
 Фоулер, Адам, 433
 Фоулкес, Джордж,
 Французская игровая индустрия, становле-
 ние, 171-172
 французская черта, 173
 Фредриксен, Джефф, 62
 Фридман, Дин, 424-425
 Фулоп, Роб, 105, 128, 138, 144, 185, 240-241,
 296, 312, 372
 Фулл, Том, 453
 Фэлштейн, Ноа, 134

Х

Хаббард, Роб, 303-304, 307
 Хаято, Икэда, 52
 Харе, Джон, 448
 Харрап, Питер, 158
 Харрисон, Билл, 29, 41
 Хаузер, Сэм, 434, 443
 Хеннинг, Нильс-Хольгер, 176, 398
 Хигинботам, Уильям, 25-26
 Хили, Марк, 411-412, 453-455
 Хиллеман, Рич, 278-279

Хит Смит, Джереми, 337-339, 343, 439, 441
 Хит, Джефф, 229, 249, 308
 Ховерд, Фрэнки, 160
 Хойос, Энди, 311-313
 Холл, Том, 321, 323, 331
 Холодная война, 19, 187, 189
 Хории, Юдзи, 210-212
 Хоукинс, Трип, 97, 183-184, 216, 249, 275, 277-279, 334-335, 380
 христианские игры, 327

Ц

цветная графика, внедрение, 118
 ценовая война домашних компьютеров (начало 1980-х), 139-141
 Цзиньтао, Ху, 397
 Циммерман, Томас, 424,
 Циммерман, Эрик, 454
 цифровая аудио-кассета, 307
 цифровая дистрибуция игр, 449-459

Ч

Черни, Марк, 144
 Чернобыль, 272
 Чоу, Рэймонд, 283

Ш

Шайи, Эрик, 174, 238-239
 Шамуазо, Патрик, 169-170
 Шафер, Тим, 435
 шахматы, 20-21, 26, 28-29,
 Шахруз, Али, 364
 Шеннон, Клод, 20-21, 26
 Шепперд, Дэйв, 40, 51, 68-70
 Шмальц, Джеймс, 437
 Шривпорт, 320-321, 331
 Шугар, сэр Алан, 227
 шутеры от первого лица, 438-439

Э

Эванс, Алекс, 178, 412, 454
 Эванс, Юджин, 153
 Эверетт, Эд, 109-110

Эверис, Брюс, 151-153, 179-180
 Эдвардс, Дэн, 28
 Эдгар, Ле, 248, 250, 252
 Экспериментальная система пакетной коммутации (EPSS), 369
 «Экстрема-Украина», 261
 электромеханические игры, 39-40, 49, 61, 63
 «Электроника 60», 258
 Электронные доски объявлений, 177, 323, 388
 Электронный автоматический вычислитель с памятью на линиях задержки (EDSAC), 23
 Электронный числовой интегратор и вычислитель (ENIAC), 20, 22
 «Электроноргтехника», 264
 Элкорн, Эл, 42-43, 51, 56
 «Элорг», 264
 Энгельбарт, Дуглас, 187-188
 Энглин, Ноа, 51, 67, 101, 104-106, 129, 151-152
 Эндерс, Билл, 41
 Эндо, Масанобу, 143
 Эрикава, Кейко, 204
 Эрнест, Лестер, 34
эрге, 205
 Эрхард, Людвиг, 22
 Эссекский университет, 365, 369, 385
 Эшер, Маурис Корнелиус, 142, 160

Ю

Юдинцев, Антон, 12-14
 Южная Корея,
 становление игровой индустрии, 389-390
 признание игр в качестве спортивной дисциплины, 391
 история, 387
 японский культурный импорт, 388
 общество основанное на знаниях, 389
 пиратство, 388
 рецессия, 390

Я

«Язык паттернов» (книга), 401
 Ямаути, Хироси, 201-204, 207-208, 212-213, 215, 217, 224, 231, 350, 422

Яннес, Боб, 140
яой (игры), 205, 294
Япония,
«экономическое чудо», 223-224
вторжению в Корею, 387
культурный экспорт, 202
протекционизм, 52
становление игровой индустрии, 202-203
успех в сравнении с западными играми, 252
Японские ролевые игры, 209-213, 349-350,
419-420
Японские фильмы ужасов, влияние на игры,
345

ТРИСТАН ДОНОВАН

ИГРАЙ!

ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР

Издатели: Оксана Кухарчик, Павел Балешенко, Илья Воронин

Редактор: Сергей Самсонов

Редактор и корректор: Светлана Липовицкая

Дизайн обложки: Джей Прист и Том Хоумвуд

Верстка: Григорий Гатенян

Подписано в печать 20.07.2014

Формат: 170x225 мм

Бумага офсетная

Печать офсетная

Усл. печ. л. 32,0

Тираж 3000 экз.

Заказ 02773/14



ООО «Белое Яблоко»

info@thewhitelabel.ru

www.thewhitelabel.ru

Фейсбук: www.facebook.com/whitelabelpublishing

ВКонтакте: vk.com/w_label

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-принт» www.pareto-prtin.ru

«Изумительная работа... Обстоятельная, всеохватная, увлекательная и невероятно интересная. Если хотите прочесть одну книгу по истории видеоигр, то выбирайте именно „Играй!“, не пожалеете».

Юджин Джарвис
создатель *Defender* и *Smash TV*

«Играй! История видеоигр» представляет собой увлекательный рассказ о странном зарождении и необычайной эволюции важнейшей, после возникновения телевидения, области развлечений — видеоиграх.

Материал книги базируется на исчерпывающих исследованиях и свыше 140 эксклюзивных интервью с влиятельными людьми из видеоигровой индустрии. Книга рассказывает поразительную историю того, как творческое видение игровых разработчиков привело к появлению и становлению одной из самых популярных и динамичных художественных форм в мире.

